PlayStation Power ESTRENA DISEÑO ¡EXTRA! GUÍA DE EAGLE ONE

NÚMERO 35 : 550 PTAS./3,31 €

POWER
100% PLAYSTATION™ 100%



PS2

MUNCH ODDYSEE

Vive las aventuras de Abe y sus nuevos amigos

¿QUIERES MÁS?

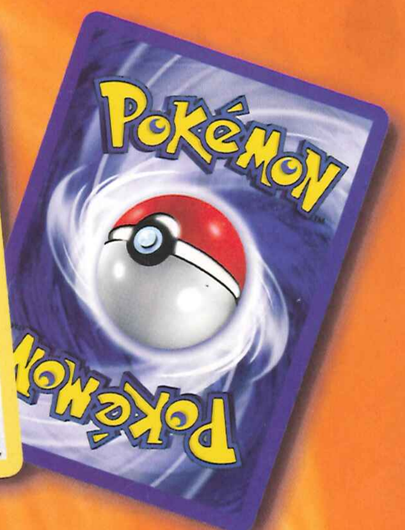
PLAYSTATION2 COLIN McRAE RALLY 2 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS



JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES







¡Descubre las cartas para jugar y coleccionar!



Para más información:
Tel : 902 240 149
magic_sp@seker.es





SUMARIO

ABRIL 2000 NÚMERO 35

EN EL INTERIOR...

65

20

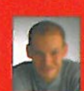

16


58





Directora: Ana Cris Gilaberte


Técnico: Arnau Marín


Redactor: Miquel López

Redacción Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Quique Fidalgo, Mercè Estrada, Javier Moncayo, Emma Vicente y Judit Payró, Ruth Parra y Raquel García.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Publicidad consumo: Domènec Romera
Jefa de Publicidad Montse Casero
mcasero@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
C/ Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 550 ptas. (incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España; 9.795 ptas. Europa y 14.695 ptas. el resto del mundo (vía aérea).

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

Distribución México:
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE, S.A. c/ Lago Ladoga, 220 – Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo – México D.F.
Tel: 545 65 14. Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribucion D.F. UNIÓN DE VOCEADORES


Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

INTRO



EL DÍA PLAYSTATION2: HA LLEGADO A JAPÓN

Sony agota el millón de consolas PlayStation2 en las primeras horas de venta

¡Ya está aquí! ¡Por fin ha llegado la PlayStation2 a los hogares de los miles de fans que la esperaban ansiosos! Bueno en realidad todavía no está a la venta en España (sólo en Japón), pero... ¡Ya queda menos para poner nuestras manitas sobre esta maravilla de última generación! ¡Paciencia amigos!

Dos días antes que los principales establecimientos de comercio electrónico de Japón pusieran a la venta la maravillosa PS2 (sábado 4 de marzo a las 7 de la mañana), centenares, miles de personas procedentes no sólo de Japón sino de otros países del mundo aguardaban impacientes, aunque de forma ordenada, eso sí, para eso son japoneses. La policía de Tokio calcula que había entre 5.000 y 7.000 personas esperando que las tiendas abrieran sus puertas para hacerse con la deseada consola de Sony y con alguno de los 10 juegos que se pusieron a la venta. A pesar de los intentos de la policía por dispersar a los compradores, éstos volvían a hacer cola una y otra vez. ¡Conseguir un ejemplar bien valía la espera! ¿O no? ¿Tú que hubieras hecho? Incluso hubo quien se pidió un día de fiesta en el trabajo para no quedarse sin la PS2. Niños, jóvenes, madres, padres, periodistas e incluso abuelas hacían cola. Nadie faltó a la cita.

Es imposible saber a ciencia cierta quién fue el primer afortunado en hacerse con una PS2 pero Yamagishi sí que fue uno de los primeros. Llevaba haciendo cola desde el jueves 2 de marzo a las 21 h. Además de llevarse la consola (previo pago de 39.800 yenes, unas 63.700 pesetas, claro está), Yamagishi compró *Ridge Racer V* (que fue el título más vendido junto con *Kessen* y *Drum Mania,* de Konami) y *Drum Mania* con su correspondiente Pad, cómo no. Tras largas horas de espera que cada uno mataba como podía (hubo quien incluso consiguió echar un sueñecito), por fin


El espectacular juego de rol de Sony, *Dark Cloud*, será uno de los primeros clásicos de la PS2.

¿POR QUÉ HEMOS CAMBIADO?



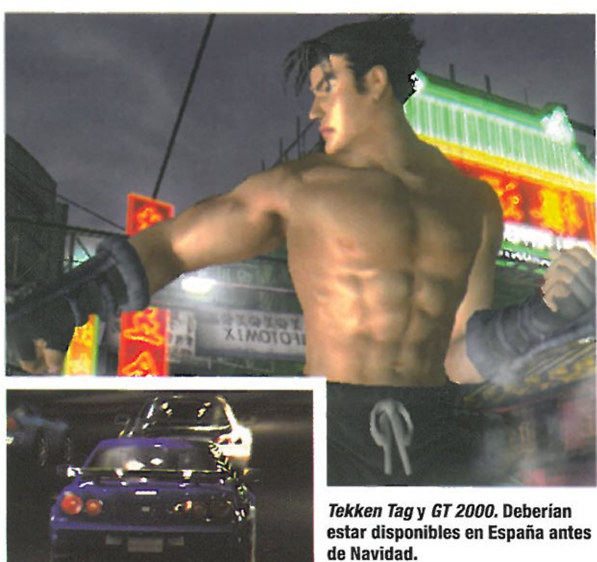
¿Qué le ha pasado a la frase de «*si no está roto, no lo arregles*»? Tienes razón si es eso lo que piensas, porque en realidad nos gustaba la revista conocida como *PlayStation Power*. Pero siempre hemos querido hacer algo más. Llegar a hacer la revista que vosotros esperáis que sea. Lo que hicimos fue abrirnos a todas vuestras ideas, y aquí está el resultado: nuevas secciones e incluso un nombre nuevo... Se podría decir que lo que tienes ahora en tus manos es el resultado de nuestro trabajo, pensando en vosotros. Y además, algunas otras cosas que se nos han ocurrido. Esperamos que os guste. Y si acabas de conocernos ahora, gracias por unirte a nosotros. Bienvenido a *Power*.

«SONY PRETENDÍA ALCANZAR LA CIFRA DE UN MILLÓN DE CONSOLAS VENDIDAS EN LOS PRIMEROS DÍAS DE SU PUESTA A LA VENTA Y UNA VEZ MÁS LOS MILES DE FANS DE LA PLAYSTATION NO DEFRAUDARON»

llegó el momento. Las persianas se alzaron y los presentes pudieron contemplar extasiados las enormes montañas de cajas azules. Allí estaban todas ante sus ojos.

Sony pretendía alcanzar la cifra de un millón de consolas vendidas en los primeros días de su puesta a la venta y una vez más los miles de fans de la PlayStation no defraudaron. En unas pocas horas las tiendas se quedaron sin consolas, para desconsuelo de más de uno. Hay que tener en cuenta que desde el pasado día 18 de febrero, se había habilitado una dirección en Internet para poder hacer reservas. Los chicos de Sony avanzaron su intención de llegar al millón de consolas vendidas a mediados de marzo,

Ve a la página 86 si quieres más detalles sobre la PS2. ¡Todo lo que deseas saber sobre los títulos que se avecinan!

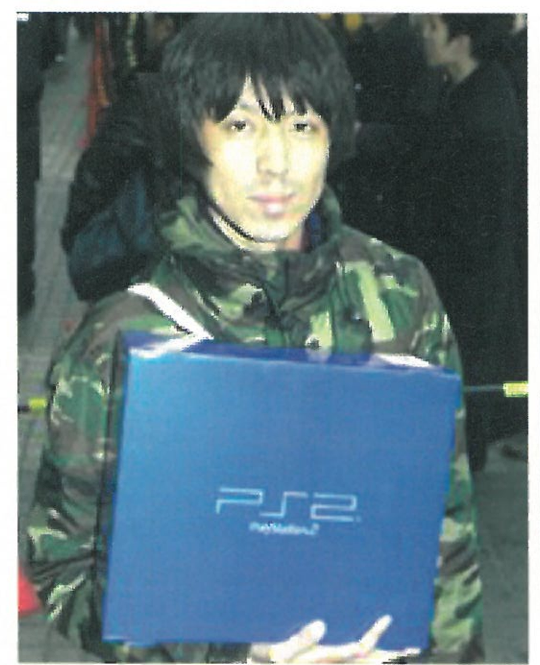


***Tekken Tag* y *GT 2000*. Deberían estar disponibles en España antes de Navidad.**





















para alcanzar posteriormente 1,4 millones a finales de este mes. Y a juzgar por lo sucedido las cifras están garantizadas.

KEN KUTARAGI

El padre de la PlayStation y director ejecutivo de Sony Computer Entertainment Inc., Ken Kutaragi, estaba absolutamente impresionado por la expectación creada por el acontecimiento: «hace cinco años no había la cantiad de gente que hay hoy. Esta mañana he estado en Shinjuku, Shibuya y Akihabara y me ha sorprendido el número de personas que estaban esperando para poder comprar una PlayStation2.» Kutagari también se mostró emocionado por el impresionante número de medios de comunicación que se dieron cita en Japón. «La cantidad de periodistas que han acudido demuestra que no sólo las publicaciones específicas de videojuegos sino los medios de comunicación generales han puesto toda su atención en la PS2, y estoy muy contento por ello», aseguró.

Hay quien afirma incluso a raíz de lo visto que se ha abierto «un nuevo período en la historia del entretenimiento electrónico». El lanzamiento de la PlayStation2 en Japón ha sido un éxito impresionante y no lo decimos sólo porque no queda ni una consola en las tiendas sino por el interés mundial que un acontecimiento de estas características ha despertado.

Además del millón de consolas de nueva generación de Sony vendidas, se calcula que sólo en los primeros días, los *otakus* de la PlayStation han adquirido alrededor de 1,3 millones de juegos para la PS2 de entre los 10 títulos que se pusieron a la venta.





La lista de juegos en proceso de desarrollo está creciendo mucho ahora y casi todos los promotores que estaban en la PlayStation1 prometen nuevos y brillantes juegos para la PlayStation2. (Si quieres más información pasa a la página 86 de este ejemplar.)

Se rumorea que se está desarrollando un software con reconocimiento de voz para la PlayStation2, ¡que se lanzará en el 2002! Imagínatelo: con un juego de auriculares y micrófono podrías decirle a tu PlayStation lo que debe hacer. Así pues, cuando a Solid Snake le da por molestar, por ejemplo, podrías gritarle que agachara la cabeza. E incluso cosas mejores: si estuvieras jugando a un juego de gerencia podrías, en teoría, irte a cenar tranquila-

PlayStation2

Potencia: 128 bits
Memoria RDRAM: 32 MB
Velocidad de reloj: 295 MHz
Coma flotante: 6.2 GFLOPS
Ancho de banda: 3.2 Gigas por segundo
Codificador de vídeo: MPEG2
Movilidad de polígonos: 66 millones por segundo
Velocidad de sonido: 41,1 KHz ó 48 KHz (según el juego)
Canales: 48 (sin contar el de software con lectura en tiempo real)
Memoria de sonido: 2 MB
Codificador de sonido: Stereo Dolby Surround Pro-Logic









mente, continuar al tanto de cómo sigue la partida y ¡hacer cambios desde la mesa! A estas alturas eso son sólo rumores, pero ya da una idea de lo poderosa que llegará a ser la PlayStation2.

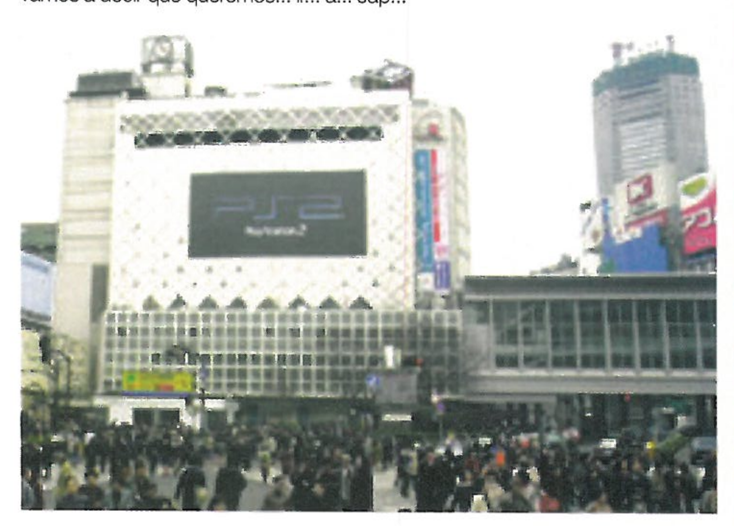
Sony, que pidió disculpas a las personas que se quedaron sin su consola, ha anunciado su intención de producir unas 500.000 consolas al mes para abastecer cuanto antes toda la demanda generada. Del mismo modo, el calendario de Sony señala que la PlayStation2 estará disponible en Europa y Norteamérica en Otoño, aunque los más aventurados fijan en el próximo día 9 de septiembre como el Día PS2 para europeos y norteamericanos. ¡Paciencia!

PS2 FESTIVAL 2000

¡Qué suerte tienen los japoneses! Además de ser los primeros en disfrutar de las excelencias de la PS2, encima tienen la posibilidad de ver gran parte de los títulos que se nos avecinan. ¡No es justo!

Los pasados días 18 a 20 de febrero, la ciudad de Tokio acogió el PlayStation2 Festival 2000. A pesar de que todas la miradas se concentraron, cómo no, en el maravilloso, fantástico e increíble *GT200*, los asistentes también tuvieron tiempo de ver *Fantavision, Dark Cloud, Be On The Edge, Extermination, Armored Core 2, Dead or Alive 2, Onimusha* y *Maximo,* entre los centenares de títulos que se mostraron.

Y por si esto fuera poco, cuando estés leyendo estas líneas estarán disfrutando del Tokio Game Show edición primavera (días 31 de marzo y 1 y 2 de abril). ¡Qué envidia! Ahora mismo vamos a hablar con nuestra directora y le vamos a decir que queremos... ir... a... Jap...



NOTICIAS

¡A POR LOSPIRATAS!

Primera sentencia judicial por piratería de videojuegos



Sí ya sabemos que esto te lo dijimos hace más o menos un año pero es que ésta es la primera sentencia que dicta un juez por una denuncia exclusiva de videojuegos, con la consecuente indemnización a ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).

El juzgado de lo Penal N.º 8 de Sevilla condenó hace unos días a J.S.M. a la pena de seis meses de multa y a indemnizar a las compañías titulares de los derechos integradas en la asociación ADESE con un millón de pesetas. Los hechos que dieron origen a esta decisión judicial ocurrieron en 1998 cuando el Grupo Fiscal de la Guardia Civil intervino 386 CD-ROM que contenían duplicados de videojuegos tanto de PlayStation como de PC en el domicilio del condenado. El director de la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), José Manuel Tourné, se mostró muy satisfecho al oír la sentencia porque es «la primera vez que ADESE va a ser indemnizada por un caso de piratería de videojuegos». La FAP espera que se produzcan decisiones similares en otros casos que están pendientes. Del mismo modo, Tourné comenta que todavía hay mucho por hacer, ya que la piratería en este sector se cifró el año pasado en un 60-65% del volumen total. «Hace falta seguir haciendo pública la lucha contra la piratería, tener una legislación adecuada (en cuanto a tecnología, directivas europeas...), aplicar la legislación a todos los niveles y difundir públicamente las acciones para que tengan efecto entre los agentes que se encargan de la lucha contra la piratería y dentro del sector de los usuarios», sentencia el director de la FAP.

Durante 1999 las Fuerzas de Seguridad practicaron más de 200 intervenciones, ocupando más de 60.000 discos compactos, 142 consolas y cerca de un millar de «chips». Por su parte, los Tribunales de Justicia han dictado 71 sentencias condenatorias, con penas de entre seis y 28 meses de prisión, multas e indemnizaciones que en muchos casos superan el millón de pesetas.

EL UNIVERSO DE FINAL FANTASY



Aquí tienes una parada oblig-ato-ria si quieres saber todo lo que se puede hacer con la serie de rol más extraordi-naria del mundo

El futuro de *Final Fantasy* está asegurado desde que Square ha anunciado sus planes para la realización de tres aventuras más. Este proceso culminará en una entrega sólo *on line*, para la PlayStation2, a finales del 2001.

De todas formas, el noveno episodio es 100% PlayStation1 y saldrá en Japón durante el verano. O sea que, si contamos el tiempo que toma traducir la enorme cantidad de texto y los diálogos, debería salir aquí más o menos ¿a finales de este año?

Las secuencias de vídeo que los chicos de Square han mostrado recientemente destacaban los personajes nuevos y la ambientación medieval. Ambos aspectos consiguieron que los fans de *FF* se sintieran afortunados, nerviosos y como en un sueño.

Se presentaron varios dragones (entre ellos, Bahamut) y un personaje principal, llamado Zotan, además de algunos otros, como Pipi, Garnet y un mago verde llamado Steiner. La acción detallaba aeronaves, un templo que se elevaba por los aires mientras estallaban los fuegos artificiales a su alrededor, explosiones, invocaciones y un clip de cierre en el que Zotan se hunde hasta las rodillas mientras sostiene el objeto que se encuentra en la ilustración de fondo del logo de *Final Fantasy IX*.

Final Fantasy X hará su debut en Japón dentro de un año más o menos y será un juego tanto para un jugador como multijugador, para sacar mayor partido a las posibilidades de Internet de PS2. Y si en *FF IX* los personajes parecían aún dibujos animados (aunque detallados y al estilo manga), la persona que corre en esta demo resulta súper realista. Destaca también un nuevo mapa del mundo y un nuevo sistema de menú.

Casi no hemos visto nada de *FF XI*, pero al prepararlo sólo para ser *on line*, Square lleva su premio directamente al futuro.



Escenas tan complejas como ésta (de *FF VIII*) resultarán de lo más normal en la PS2.



FLASHES

Pequeñas noticias sobre PlayStation



SPIDERMAN

Las primeras imágenes han volado a través del Atlántico, de manos de los creadores de *Tony Hawk's Skateboarding*; y si esas imágenes son de verdad significativas, estamos dispuestos a hacer un trato. *Spiderman* usa el mismo motor que hizo ganar un premio a *Tony Hawk's*, aunque sin monopatines, claro. No hay aún detalles del argumento, pero parece posible que escalar muros sea un punto de partida.



GALERIANS

Según parece, es la temporada de los clones de *Resident Evil*. Eso no es nada malo si el resultado es *Galerians*, de Crave, un juego de suspense psíquico en tercera persona. Tú eres Rion, un joven con poderes telepáticos y la habilidad de provocar explosiones con la mente o congelar y hacer levitar cosas.



SUB HUNTER

Las aventuras submarinas de JVC te ponen al mando de un submarino además de enfrentarte a todo tipo de situaciones nuevas en las profundidades azules. Ha sido un éxito en Japón. Nosotros tendremos que mojarnos para verlo.



BEAVIS AND BUTTHEAD

Este duo epónimo hace su debut en PlayStation con un jueguecito muy desenvuelto, que les ve «hacer» Hollywood al tiempo que murmuran palabrotas.



SHORT FUSES

Es una mezcla de puzzle y acción. Fabrica tus propias bombas y trampitas. Una locura multijugador está en camino.

PRIMER CONTACTO

GHOUL PANIC

Casper, el Fantasma Bueno... ¡con una pistola!



Se habla de un juego de dardos extra oculto en *GP*.

Directamente de los famosos arcades del mundo de Namco llega este alegre y colorido juego a una casa encantada donde hay que dispararle a fantasmas animados: no se parece en absoluto a *Resident Evil Survivor*.

No será una sorpresa saber que la conversión para PlayStation es del mismo equipo que nos ofreció *Point Blank* y su continuación, porque sigue una pauta similar. Ya conoces la puntuación, una serie de minijuegos seguidos por un Jefe y todo viene unido por un argumento mental. Tendrá un modo para dos jugadores. Casi no podemos esperar a limpiar el polvo de nuestras Gun-Cons y probarlo.



JEDI POWER BATTLES

El Episodio 1 continúa

Escucha bien, si vas a quedarte con algún fragmento de esta información, que sea lo siguiente: *Jedi Power Battles* no es *Masters of Teras Kasi*. ¿Aliviado? Pues deberías estar más contento aún de saber que parece una buena oportunidad de mejorar el anterior *Star Wars*, cuyo primer episodio atiborra todavía algunas tiendas.

Al contrario, es un loco arcade *cuchillada 'em up* al estilo *Fighting Force*. O incluso *Super Star Wars* si tienes edad para recordarlo.

Puedes jugar como Qui Gon Jinn, Obi Wan Kenobi o como los miembros del Consejo Jedi Mace Windu, Plo Koon y Adi Gallia. Cada uno dispone de diferentes poderes y habilidades. Aunque esto no es más que cosmética: en realidad lo suyo es dejar atrás el cerebro, derribar cualquier cosa que te salga al paso y llegar al final del nivel. A nosotros nos suena bien.



MADE IN JAPON

CHRONO CROSS

Chrono Cross ya causa sensación por todo el mundo. Promete llenar ese vacío que ha quedado después de *Final Fantasy VIII.*

Sí, es un juego de rol y, en efecto, otro juego de rol de Square. Pero hay bastantes diferencias que hacen de él una buena elección para hacerse con un ejemplar este año. La historia gira en torno a Serge, que se une a un aventurero rudo y bien dispuesto llamado Kid, para ir en busca de la Llama Helada. ¡Vaya búsqueda!

Si por un lado los gráficos son de calidad algo inferior a los de la serie *Final Fantasy*, *Chrono Cross* la supera con creces en el juego y las batallas: esperamos que llegue pronto a nuestro país.



Pues, tampoco nosotros lo entendemos. Pero no importa, ¿vale?

TOP 5 EN JAPÓN
1. Valkyrie Profile (Enix)
2. Gran Turismo 2 (Sony)
3. Momotaro Railway 5 (Hudson)
4. Chocobo Collection (Square)
5. Crash Team Racing (Sony)



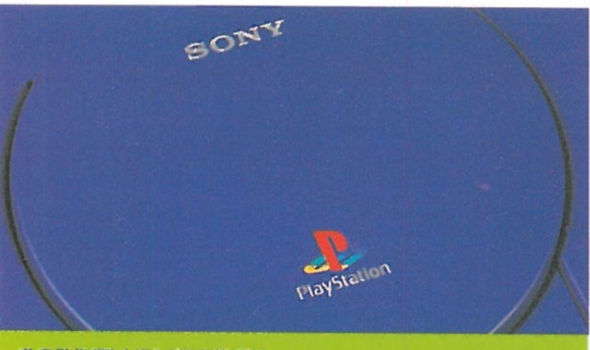
ALUCINA

WORLD TOURING CARS

Codemasters apuesta en todo el mundo por TOCA 3

Todavía no disponemos de mucha información pero aquí te avanzamos una lista de coches. ¡Fantástico!

- Ford Mercury, Taurus, Mondeo
- Audi A4, TT
- Mazda RX7
- Peugeot 306, 406
- BMW 328
- Alfa 156
- Mitsubishi FTO, GTO
- Toyota Celica GT4, Camry



CORREN RUMORES

¡QUÉ BONITO ES LO PEQUEÑO!

PlayStation1: ¿ahora en tamaño mini?

Se han filtrado en *Power* algunos rumores que avanzan que Sony tiene en preparación el lanzamiento de una PlayStation1 más bonita y más barata para finales de año. ¡Y parece que será azul! No hay nada confirmado aún, pero se comenta que podría ser un 50 por ciento más pequeña, y tal vez que el precio baje en una proporción similar. Puede que valga la pena conseguir una, aunque no te hagas muchas ilusiones porque Sony España no ha confirmado nada. Seguiremos a la espera.

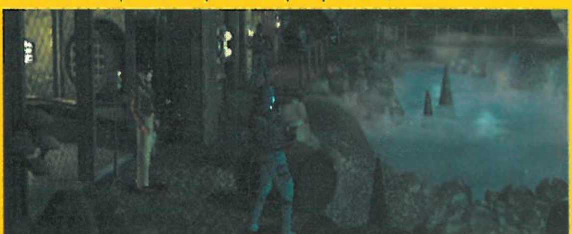
PRIMER CONTACTO

A SANGRE FRÍA

Espionaje al más puro estilo cinematográfico

I*n Cold Blood* —o como se llamará en nuestro país *A Sangre Fría*— es un juego de espionaje con un argumento de película. Los Estados Unidos de América y la República Popular China están a punto de entrar en guerra. La CIA solicita los favores del M16, el Servicio Secreto Británico. Un agente americano ha desaparecido mientras investigaba una mina de uranio en Volgia, una pequeña república de la URSS. Volgia está gobernada por un general racista llamado Dmitri Nagarov. Londres envía al agente John Cord.

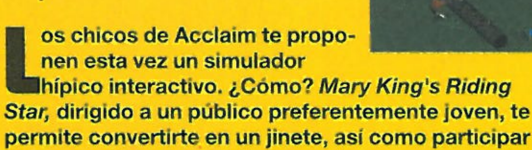
Qué, ¿cómo se te ha quedado el cuerpo? Normal, resulta que el argumento del juego ha sido escrito y desarrollado por guionistas de películas profesionales. ¡Ah, bueno! Ahora lo entendemos. Tú deberás infiltrarte a través de nueve peligrosas misiones, para acercarte cada vez más a la verdad. Deberás adentrarte en los escenarios e interactuar con otros personajes para determinar el mejor modo de ejecutar los objetivos planteados y todo ello en un entorno a menudo hostil y bajo presión. De las nueve misiones en las que te verás inmerso, siete forman parte del pasado. ¡De película!



PRIMER VISTAZO

MARY KING'S RIDING STAR

Un simulador hípico interactivo



Los chicos de Acclaim te proponen esta vez un simulador hípico interactivo. ¿Cómo? *Mary King's Riding Star*, dirigido a un público preferentemente joven, te permite convertirte en un jinete, así como participar en el gran Premio de la temporada.

Si quieres llegar a ser el campeón del mundo tendrás que entrenar sin descanso para superar todas las pruebas del circuito mundial, además de gestionar tus cuadras y mantener tu caballo en perfectas condiciones. Podrás participar en todas las competiciones hípicas que desees, hacer exhibiciones de salto, adiestrar caballos o hacer carreras a través de los campos. Pero no te preocupes porque los desarrolladores han pensado en todo. Dispondrás de una zona de entrenamiento, diferentes velocidades de galope, saltos de obstáculos e incluso cuando te caigas (virtualmente, se entiende) podrás disfrutar de una animación de lo más realista. Podrás escoger entre diez recorridos diferentes en cada una de las modalidades. Y si eres principiante en el mundo de los caballos, podrás difrutar de una guía del camino. Elige entre diferentes tipos y razas de caballos (recreados en 3-D de alta resolución) y, para dar más emoción al tema, encuentra los caballos ocultos, que por supuesto, son los que tienen las mejores cualidades. ¡Arre caballito!

FLASHES

Pequeñas noticias sobre PlayStation



RESIDENT EVIL 3

Centro Mail de la calle Preciados de Madrid abrió sus puertas el pasado día 18 de febrero a las 21:30h. para poner a la venta el juego *Resident Evil 3: Nemesis*. Dos *zombies* fueron los encargados de amenizar la espera de los ansiosos compradores. Los primeros en hacerse con un ejemplar tuvieron además una camiseta de regalo.

MANAGER DE LIGA

Codemasters nos presenta un auténtico manager de fútbol para PlayStation. ¡Todos los clubs, equipos y jugadores de la temporada española 1999/2000! Podrás analizar el terreno de juego, hacer cambios y sustituir a un jugador en cualquier momento, incluso en la media parte. Con los comentarios en español, los jugadores podrán llevar sus equipos a las competiciones europeas. ¡A qué esperas!

Acclaim

ACCLAIM Y MIDAS

El grupo Midas Interactive Entertainment y Acclaim España firmaron recientemente un acuerdo que supondrá la comercialización por parrte de este último de todos sus productos para PlayStation. El primer título que Acclaim comercializará tras este acuerdo es *Mary Kings' Riding Star*, en marzo. Midas Interactive Entertainment se fundó en Holanda en 1998.

VANISHING POINT

Desarrollado por Clockwork Games es el proyecto más ambicioso de Acclaim dentro del género de las carreras. *Vanishing Point* fusiona el arcade de carreras con tecnología poligonal en 3-D con pura simulación. ¿El resultado? Una combinación que ofrece toda la complejidad de una simulación de coches en acción con un sencillo control de juego.



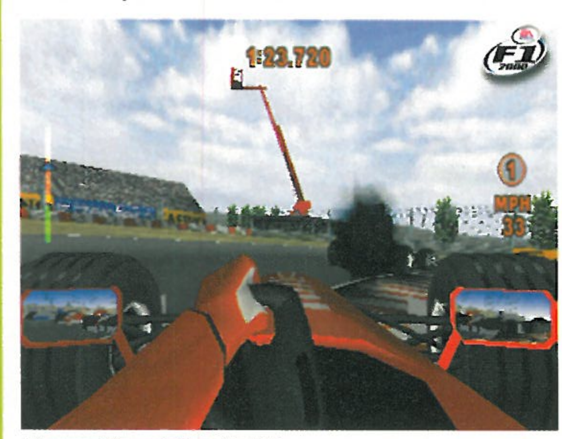
FORD RACING

Empire Interacive ha construido un nuevo motor de juego para este título que cuenta con la licencia oficial de la compañía automovilística. Podrás escoger entre 12 de sus más famosos coches (Fiesta, Ka, Focus, Mustang, etc.), y el modo Carrera te permitirá enfrentarte a 80 conductores en cinco tipos de carreras diferentes. Empiezas como conductor novato y tu reputación crecerá a medida que vayas progresando en tus carreras. Incluso puede que te fiche algún equipo.

PRESENTACION

F1 2000

En la parrilla de salida



EA presentó su retoño en Madrid.

La discoteca madrileña Kapital acogió el pasado día 9 de marzo la presentación del que será uno de los platos fuertes de Electronic Arts para este año: *F1 2000*, el primer simulador con licencia de la Federación Internacional de Automovilismo (FIA).

Lo más espectacular del acto fue el vídeo tridimensional que se proyectó. Más de uno tuvo que quitarse las gafas de cartón y plástico al «ver» que un prototipo se le echaba encima al ritmo trepidante de las guitarras de *Placebo*. A tenor de lo que vimos en la presentación, el lema escogido por la compañía para la campaña publicitaria «*Sólo F1 2000 supera la realidad*» no engaña. Compruébalo tú mismo mientras sigues desde tu PlayStation el desarrollo de la competición real.









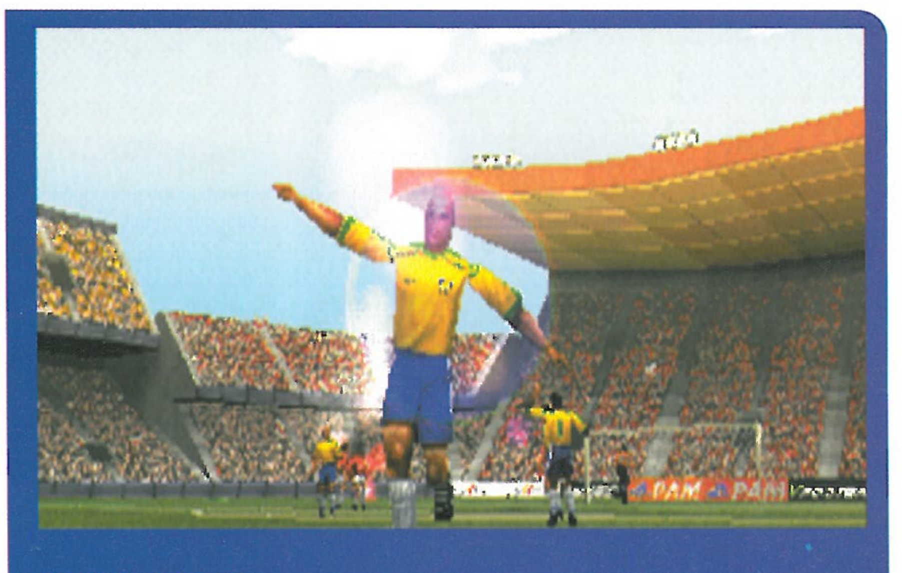
PRIMER CONTACTO

ALONE IN THE DARK

El miedo viene de lo que no ves

Infogrames te propone una aventura con mucha acción y tintes terroríficos en la que encarnas a Edward Carnby. Nacido de padres desconocios el 29 de febrero de 1968, los servicios sociales le condujeron al Orfanato St. Andrew, donde su director le puso su nombre.

Edward Carnby es un súper detective con ganas de venganza. Su mejor amigo, Charles Fiske, ha sido encontrado muerto en una misteriosa isla de la costa de Maine: Shadow Island (la isla de las sombras). Tras una rápida investigación, sus pesquisas le conducen a Fred Johnson, quien le informa de la indagación que estaba llevando a cabo su amigo sobre el increíble y peligroso poder de las viejas tablas de un árbol. Johnson pedirá a Carnby que reabra la investigación para recuperar las tablas. Carnby accepta la misión con el objetivo de encontrar y destruir al asesino y vengar de este modo la muerte de su amigo. ¡Uff! ¡Qué miedo! ¿Podrás soportarlo? ¿Sí? Pues aquí es donde empieza tu terrorífica aventura... El miedo viene de lo que no puedes ver...



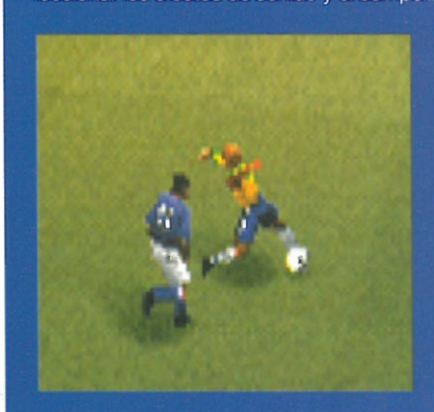
PRESENTACION

RONALDO V-FOOTBALL

Infogrames muestra su último juego

Aunque el nuevo título de Infogrames se presentó oficialmente en París el pasado 24 de enero, la compañía está llevando a cabo una gira europea presentando en cada país *Ronaldo V-Football*. A España le tocó el turno el 28 de febrero en la sede de Infogrames.

El jefe de producto del juego en Francia, Olivier Turkel, nos contó algunos detalles del videojuego dedicado al *crack* brasileño. Turkel nos explicó que el objetivo de los desarrolladores de *Ronaldo V-Football* «ha sido conseguir un juego con la espectacularidad de los títulos *FIFA*, la técnica y la táctica de *ISS Pro Evolution* y todo ello aderezado con el particular estilo de juego brasileño». El título saldrá a la venta este mes, así que no tendremos que esperar demasiado para comprobar si los chicos de Infogrames han cumplido tan ambicioso objetivo. Hasta el lanzamiento de *Ronaldo V-Football*, que estaba en el momento de la presentación al 90% de su desarrollo, sus creadores se dedicarán a perfeccionar los efectos de sonido y el comportamiento del portero y del balón.

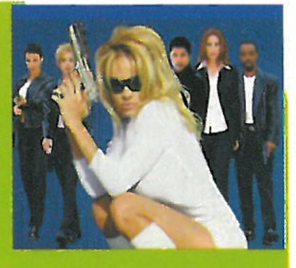




PRIMER CONTACTO

VIP

¿Pamela Anderson en tu PlayStation?



No, no estás soñando y sí tus sueños de unir tu PlayStation con una de tus actrices favoritas se han hecho realidad. Ubi Soft y Sony Pictures te presentan *VIP*, un juego protagonizado por la exhuberante actriz. Está previsto que el título vea la luz allá por el mes de noviembre tanto en PlayStation como en PS2.

La serie de TV en la que está basado el juego se emitió primero en Estados Unidos (otoño de 1998) y actualmente es seguida por sus fans en más de 60 países. Pamela Anderson Lee es Vallery Irons, una chica que actúa como guardaespaldas de algunas de las mayores estrellas de California, con lo cual tendrás la posibilidad de disfrutar de otras tantas celebridades mundiales. Por supuesto, está ambientada en Hollywood, ¿dónde si no?

En las versiones de PlayStation, cada misión de este juego de acción y aventuras en 3-D te permitirá meterte en la piel de Vallery Irons y proteger a estrellas famosas. ¿A quién te gustaría proteger? Habrá que esperar para ver si ese sueño también se cumple. Paciencia.

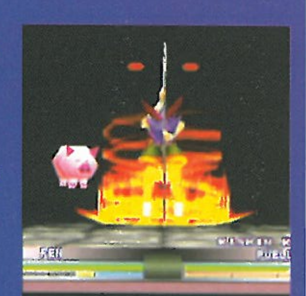
PRESENTACION

SILENT BOMBER

¡Qué bombazo!

El presidente de Studio 3, Mark Cale, viajó a España hace unos días para mostrarnos *Silent Bomber*, que será distribuido en España por Virgin Interactive.

Pero tendremos que esperar hasta finales de mayo para liarnos a dinamitar androides a diestro y siniestro. Mucha bomba, cantidades industriales de dinamita y napalm, una rapidez trepidante y tanta acción que te dejarás los pulgares en el Dual Shock. Ambientado en un entorno oscuro y futurista tipo chip gigante, *Silent Bomber* nos presenta un mundo infestado de androides muy malos a los que hay que parar los pies. Un equipo formado por los mejores expertos en explosivos será el encargado de «achicharrar» a los androides asesinos. El juego es bastante difícil, cualidad que se equilibra con la opción Tutoría, en la que aprendes a localizar los objetivos, cómo armarte y a instalar los diferentes tipos de bombas. A medida que vayas avanzando por cada una de las 14 misiones del juego, adquirirás la habilidad de apuntar a múltiples blancos, lo que te resultará muy útil cuando aparezcan androides hasta debajo de las piedras. Precisamente uno de los puntos fuertes de *Silent Bomber* es que por más enemigos que salgan no se ralentiza. Otra de las ventajas del título es que cuando te matan comienzas la nueva partida en el punto en el que diste el último suspiro, toda una cortesía de los desarrolladores dada la dificultad del juego. El más difícil todavía se conseguirá si el juego no sale doblado al castellano. Cale nos contó que *Silent Bomber* se publicará en inglés, alemán y francés. Lo que está claro es que no se lanzará doblado al español (aunque sería preferible no es imprescindible dado el género del juego) pero, por favor, ¡al menos los subtítulos! Tras tanta explosión aún quedó un hueco para ver *Toshinden 4*, el último título de la afamada saga de juegos de lucha en 3-D. Batallas de todos contra todos que pondrán a prueba tus reflejos y sincronización. Una de las innovaciones de *Toshinden 4*, cuya estética es típicamente nipona, es el modo de batalla de tres contra tres. También puedes seleccionar dos equipos de personajes y... ¡tonto el que dé el último tortazo!





FLASHES

Pequeñas noticias sobre PlayStation



SHEEP

¿Has pensado alguna vez en la posibilidad de guiar un rebaño de ovejas sin que les ocurra nada malo? No, no te estamos proponiendo que abandones tu trabajo y te conviertas en pastor, pero sí puedes intentarlo de manera virtual a través de esta propuesta de los chicos de Empire Interactive. Tienes 16 tipos de pruebas y cuatro modelos de rebaño a tu disposición. ¡Veeeee a por ellas!



ACCLAIM Y ED GAMES

Acclaim Internacional hizo pública hace unos días la firma de un acuerdo de distribución exclusivo entre su filial en España y ED Games. El acuerdo engloba una completa gama de periféricos que incluye un volante con la licencia oficial de McLaren, con vibración feedback y compatible con tu Play.



SVG Y SQUARE

Square Europa, conocida en el mundo entero por la serie de éxito *Final Fantasy*, ha elegido SVG como su distribuidora en Europa y en los denominados territorios PAL. El primer título que se beneficiará del acuerdo será *Front Mission 3* esta primavera. Le seguirán *Vagrant Story*, *Parasite Eve 2* y *Final Fantasy IX*.

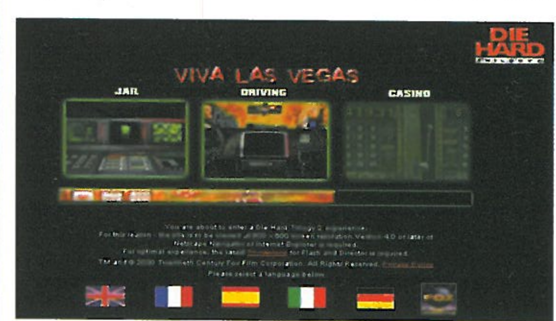
NEMESIS PARTY

Con motivo del lanzamiento de la tercera entrega —o cuarta si tenemos en cuenta *Resident Evil Director's Cut*— de *Resident Evil 3: Nemesis*, Global Game España organizó el pasado día 18 de febrero una gran fiesta en la discoteca Woody de Valencia. Además, con la compra de un ejemplar de *Resident Evil 3: Nemesis*, se obsequiaba al comprador con una tarjeta de memoria de 1MB personalizada del juego.

EN LA WEB

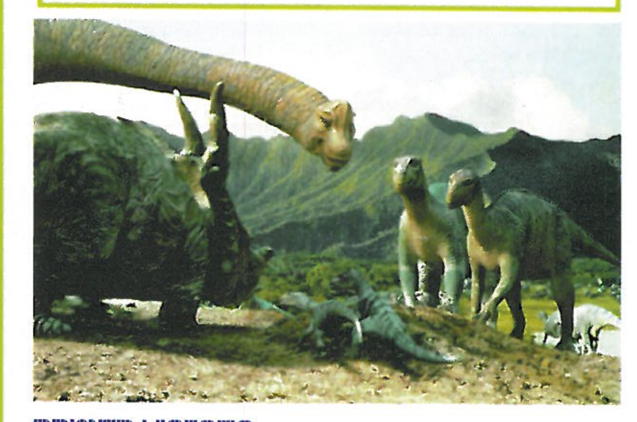
LA JUNGLA DE CRISTAL 2

El juego tendrá Web en castellano



Electronic Arts y Fox Interactive anunciaron hace unos días la puesta en marcha de una Web de *La Jungla de Cristal 2* en español, que ya ha entrado en funcionamiento. Si además de ser un loco de la Play eres un entusiasta de Internet, encontrarás toda la información que buscas de este título en la dirección www.diehardtrilogy2.com.

Además de conocer las características técnicas del juego, podrás disfrutar de una entrevista al mismísimo John McClane. La Web también te permite el acceso a una sección con las preguntas más frecuentes, un salvapantallas exclusivo, fondos de escritorio y un espacio denominado *Postales electrónicas,* desde donde podrás enviar postales del juego a tus amigos. *La Jungla de Cristal 2* saldrá a la venta a finales de marzo. Si quieres más información sobre el juego, ve a la sección *A Fondo* de este número, página 46.



PRIMER VISTAZO

DINOSAUR

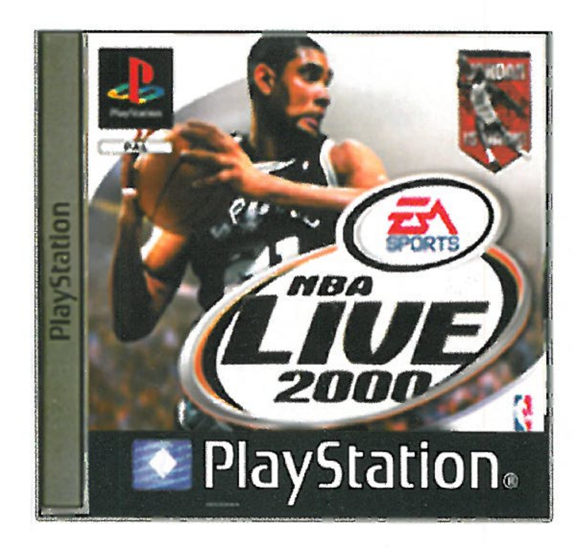
Hace millones de años..

***Dinosaur* es el título en el que están trabajando los chicos de Disney y Ubi Soft. Basado en la película del mismo nombre, el juego te lleva millones de años atrás, cuando los dinosaurios eran los reyes del cotarro.**

Aladar es un iguanodonte con un destino un tanto especial. Deberás acompañarle al final de la era Mesozoica, donde se encontrará con pterodáctilos, lemures y otros tipos de dinosaurios (todos ellos dotados con el don del habla), que le llevarán de vuelta a la tierra de la paz.

Dinosaur estará disponible tanto en PlayStation como en PlayStation2 estas navidades.

PARA PROBAR ESTOS





HACE FALTA SOLO ESTO



Para mas informaciones sobre esta promocion vete a nuestros establecimientos. Todos los derechos y marcas son de los respectivos









NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1
Tel. 96.373.94.71

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Plaza Carrasco (en frente parada Guagua)
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

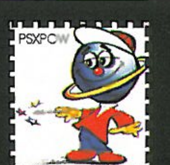
Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Solo en Global Game:
Resident Evil 3 Nemesis +
tarjeta de memoria personalizada

8.495 Ptas.




http://www.globalgame-europe.com



¿Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.373.94.71

CONCURSO



COLIN MCRAE RALLY 2









Recorta por aquí

PW 35

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: ....

Código Postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Enviar a: Concurso Power
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia

Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5. ....







El rey de los *rallies* está aquí de nuevo, ¿estás preparado? Ponte hasta las cejas de barro, derrapa, acelera, frena, sujeta el volante, adelanta a tus contrincantes... No hace falta que te enfundes el casco y el mono para sentirte en la piel del campeón mundial de Rally. Empieza por contestar correctamente a las preguntas que te formulamos, consigue tu ejemplar de *Colin McRae Rally 2*, pon en marcha la PlayStation y... ¡Cuidado con esa curva!

LAS PREGUNTAS

1. ¿Cuántos polígonos componen los coches que aparecen en *Colin McRae Rally 2*?
2. ¿Qué compañía ha desarrollado el título?
3. ¿Quién es el copiloto de Colin McRae?
4. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
5. ¿Qué coche conduce el piloto que da nombre al juego?

LOS PREMIOS

• Primer premio: un juego completo *Colin McRae Rally 2*, un porta CD PlayStation y tarjeta de memoria de 8 MB.
• Segundo premio: un juego completo *Colin McRae Rally 2* y un porta CD PlayStation.
• Tercer a quinto premios: un juego completo *Colin McRae Rally 2*.

BASES DEL CONCURSO

• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
• No existen premios en metálico alternativos.
• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de abril. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
• El sorteo se celebrará el 2 de mayo.
• Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
• El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
• Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

• Madrid
Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

• Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

• Madrid
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

• Valladolid
La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

• Valencia
Zona Xuquer
Próxima apertura

• Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

• Valencia - Quart de Poblet
Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

• Valencia - Alzira
Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

• Albacete
San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

• Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

• Tenerife - La Orotava
Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

• Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal, 7
Tel. 922.15.14.24

• Zaragoza
Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

• Vitoria/Gasteiz
Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

• Vitoria/Gasteiz 2
Próxima apertura

• San Sebastián/Donostia
Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

• Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

• Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

• Santiago de Compostela
Centro Comercial Área Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

• Melilla
General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

LOS GANADORES

Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 32 *Ace Combat 3* (Global Game):
1º Fermín Gallego Poveda (Valencia)
2º José Fº García Aguado (Cartagena, Murcia)
3º Salvador Devant Cabos (Terrassa, Barcelona)
4º Luis González Martínez (Valencia)
5º Pedro Ruiz de los Paños (Madrid)

PRIMER VISTAZO

NUNCA HABÍAS VISTO NADA COMO ESTO

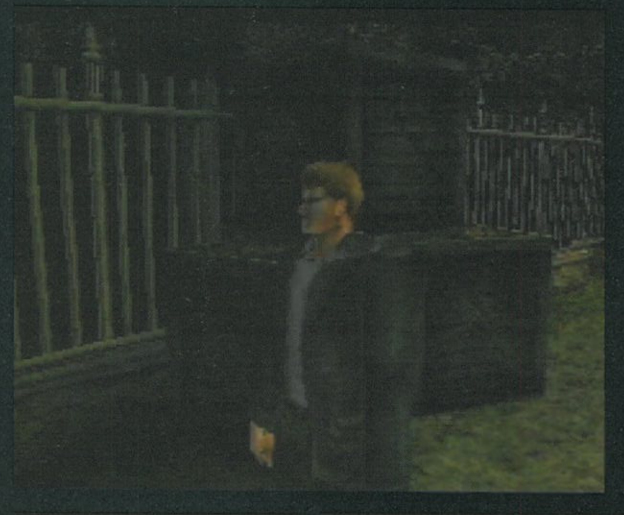
RESIDENT EVIL SURVIVOR

Tú no eres de por aquí ¿eh?

Te habrías ido lejos de este horrible lugar si ese pistolero loco no te hubiera arrancado el hacha. Cuando recuperas el conocimiento, todo resulta aún más inexplicable y el pistolero está inconsciente. Si no fuera por el arma que tienes en la mano, los *zombies* habrían acabado mucho antes con esta pesadilla. ¿Y por qué el tipo que está al otro lado de ese teléfono te llama Vincent?

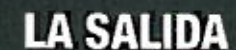
Algo es seguro: las calles de Raccoon City ya no volverán a ser las mismas porque *Resident Evil Survivor* da una vuelta más a las clásicas sagas de terror de supervivencia.

Es una novedad radical para la serie más conocidas de Capcom, que te absorbe desde el principio. Toda la acción está en primera persona, a excepción de las escenas de vídeo. Los detalles relacionados con antiguas aventuras *Resi* ya existentes, facilitan la transición al territorio *Medal of Honor*. Hay hierbas, un sistema de inventario, un medidor de la salud que controla el corazón e incluso «puertas que se abren» en las pantallas de carga.



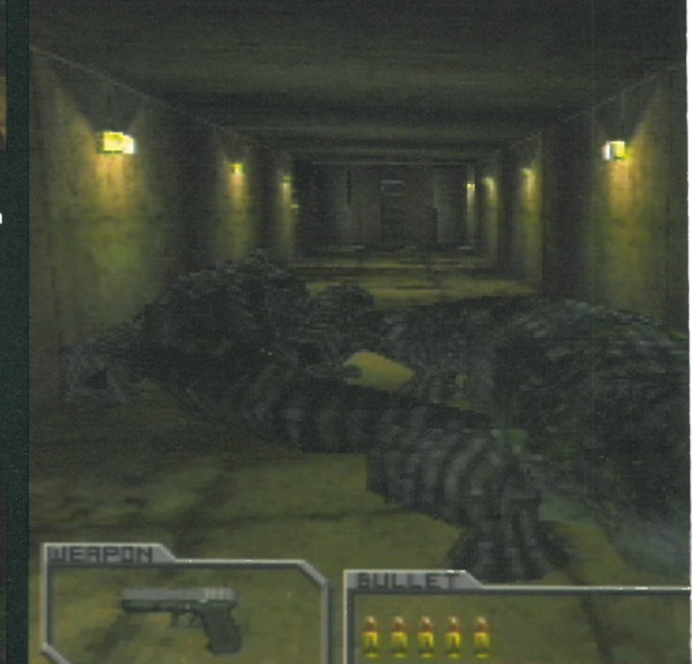






LA SALIDA

La aventura se presenta envuelta en una profunda niebla de misterio. Un asesino desconocido hace descender el helicóptero y te lleva lejos de los horrores de Raccoon City (todo contado mediante una elegante secuencia de vídeo). Lo encuentras tendido en una avenida, pero no queda claro si está muerto o no. Luego los *zombies* empiezan a atacar. ¡Hora de luchar!













LAS CRIATURAS

Los enemigos acechan tras cada puerta y a la vuelta de cada esquina. Muchos son caras familiares de la saga *Resi Evil*, como el matón, que continúa igual de repugnante. Pero ese par impresionante de caimanes que surgen de repente por el muro de la alcantarilla (abajo, a la izquierda) resultan un panorama mucho más espantoso que el que aparecía en *Resident Evil 2*.

LOS HOMBRES MISTERIOSOS

Como si no hubiera bastante con los enemigos resucitados, otro helicóptero surge en el aire y un grupo de tropas especiales vestidas de negro se cuela en la ecuación. Con rapidez van en tu búsqueda, pero cuando les disparas, sus cuerpos desaparecen en una nube de humo verde y denso. ¿Quiénes son? ¿Y de dónde ha salido ese francotirador?

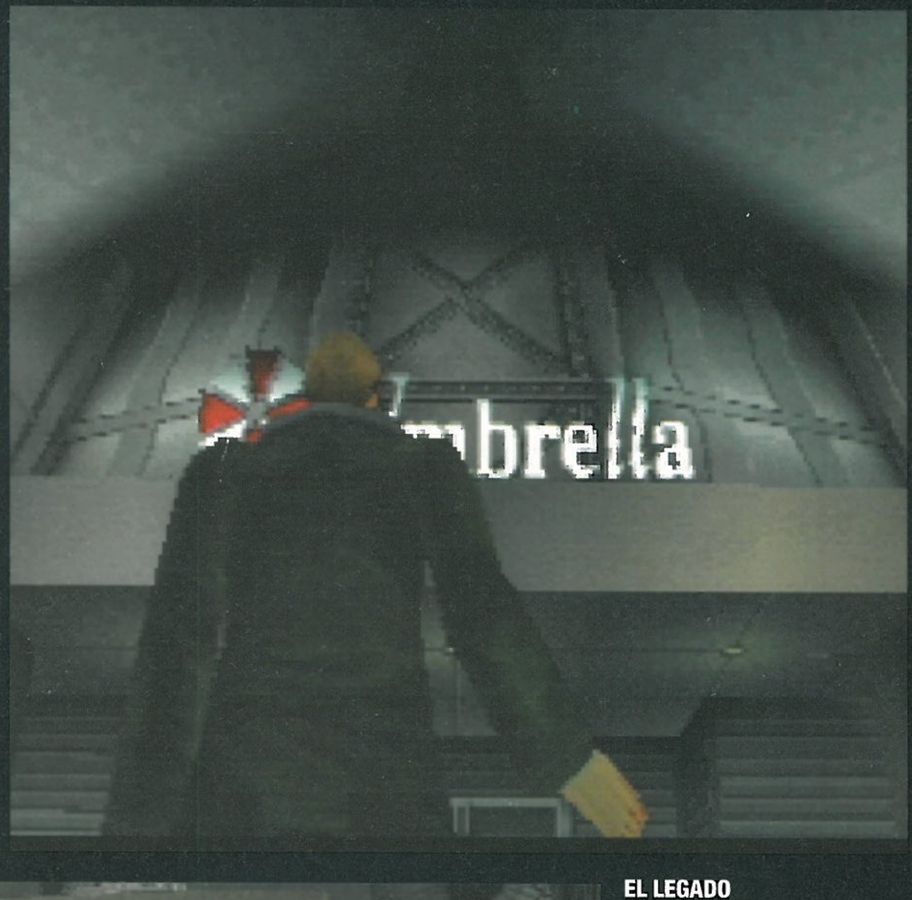
Es así: un par de esbirros al acecho no resultan nunca una presencia agradable, pero por el mero hecho de estar ahí, sabemos a ciencia cierta que esto es *Resident Evil*, aunque de forma diferente a cómo lo conocemos. Por lo que se refiere a la historia, ésta es muy distinta. Aunque hay juegos anteriores a *Resident* que empiezan en misterio, éste está sumido en la mayor confusión. Eres alguien que ha perdido la memoria y dispone de una foto desechada como única pista para descubrir su identidad.

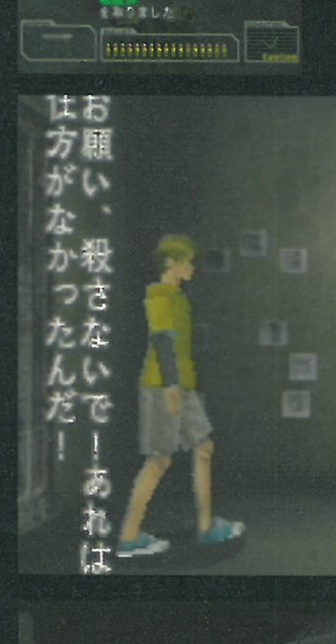
Abrirte camino en Raccoon City es algo tan sencillo como encuentra-la-llave-y-abre-la-puerta, aunque esta parte queda compensada con las secuencias de acción. Cuando las criaturas atacan, se acercan tanto que llenan la pantalla si les dejas (y no deberías). Miras dentro de la garganta de un caimán gigante: ahora sí hay algo que puede inyectar un poco de emoción a esta húmeda noche.

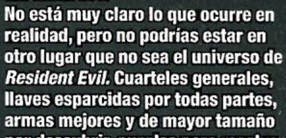
Pero la verdadera innovación de *Survivor* reside en el sistema de control. *Quake II* hizo buen uso del Dual Shock, pero éste va más lejos. En *Survivor* puedes desmadrarte por todo Raccoon City, con una Gun-Con que te sirve para moverte y disparar. En la versión que hemos probado, si apuntas con tu arma hacia la pantalla, será la mejor forma de librarte de los monstruos. Si apuntas fuera de la pantalla, o hacia el techo, tu hombre andará cuando aprietes el gatillo; si aprietas una segunda vez, se echará a correr. Para ir hacia atrás, dale dos veces con rapidez, y usa A y B para ir a izquierda y derecha. ¡Genial! ¿Quién dijo que las buenas ideas se habían agotado?











EL LEGADO
No está muy claro lo que ocurre en realidad, pero no podrías estar en otro lugar que no sea el universo de *Resident Evil*. Cuarteles generales, llaves esparcidas por todas partes, armas mejores y de mayor tamaño por descubrir, puzzles para resolver y elementos que deberás encontrar para solucionar los puzzles: están todos aquí.





LA TRAMA SE COMPLICA
Encuentras una foto tuya y se desencadena una horrible serie de escenas retrospectivas. Encuentras a una chica en un banco de ordenadores y a un chico con un bate de béisbol. Luego escuchas la voz de tu madre que implora que te des la vuelta y vuelvas a casa. Y no vamos a estropearlo todo contándote qué significa todo esto. Aunque te gustará descubrirlo.

Resident Evil Survivor es de Eidos y de Capcom y saldrá a la venta en marzo.

EL FUTURO ESTÁ AQUÍ...

VE A 23 FORMULA 1 2000 25 CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC 31 ALUNDRA 2

• PUESTA AL DIA El retorno de los deportistas más chiflados con sus locos palos

EVERYBODY'S GOLF 2



Último golpe de aproximación.

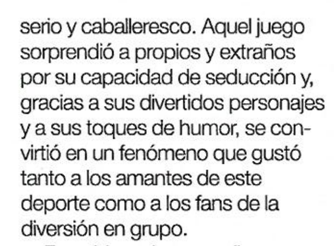


FICHA

GÉNERO
Simulador de golf

LANZAMIENTO
Abril

EDITOR
Sony



No se trata de una Spice Girl, es *Everybody's Golf 2.*



Sin lugar a dudas, con este cuerpo, mejor el golf que la natación.

La moda *grunge* ha llegado a los campos de golf.

Un nuevo vendaval de simulación y de la diversión más desenfadada está a punto de llegar al universo PlayStation. Bajo el nombre de *Everybody's Golf 2* se esconde todo un mundo de jugabilidad y de sentido del humor que intentará hacer olvidar a su brillante antecesor. La tarea es difícil, pero los primeros pasos son muy firmes y decididos.

Seguro que muchos de vosotros disfrutasteis de *Everybody's Golf*. Aquel simulador de golf que sorprendía porque mostraba el aspecto más desenfadado y dicharachero de este deporte tan serio y caballeresco. Aquel juego sorprendió a propios y extraños por su capacidad de seducción y, gracias a sus divertidos personajes y a sus toques de humor, se convirtió en un fenómeno que gustó tanto a los amantes de este deporte como a los fans de la diversión en grupo.

Pues bien, ahora nos llega su segunda parte y lo hace desde Estados Unidos. Ésta es la razón por la que el juego ha sido bautizado bajo el nombre de *Hot Shots 2*.

EL PASO DEL TIEMPO

El paso de los años es ineludible incluso para los juegos de consola. Este fenómeno también ha pasado factura a los protagonistas de *Everybody's*. Porque, sin lugar a dudas, una de las características más sorprendentes de esta segunda entrega es el cambio que han sufrido aquellos personajes amantes del *green,* que mostraban un aspecto muy japonés. Esto no significa que el juego haya perdido en cuanto a sentido del humor. Es, únicamente, que el programa se ha hecho más adulto y ha dejado las tierras niponas para instalarse en medio de los gustos occidentales (sobre todo *yankees*).

Todo en esta segunda parte es igual que en la primera pero está más trabajado. El entorno gráfico ha ganado en detalles y en profundidad. Se han situado las pistas en diferentes localizaciones del planeta. De esta manera, puedes visitar la Gran Muralla China, pasearte por el Cañón del Colorado o disfrutar de los presidentes norteamericanos inmortalizados en el monte Rushmon y todo ello mientras golpeas la pelota.

Otro aspecto que ha mejorado de manera más que palpable son los efectos sonoros. En esta edición son más variados y consiguen transmitirnos la lluvia y el viento de una manera más perceptible.

Algunos golpes sueltan chispas, las animaciones de los personajes son muy variadas y dependerán del resultado de la pista. Los seis modos de juego —que permiten la participación de cuatro jugadores— auguran a esta secuela tanto éxito o más que a su antecesor.



Los escenarios muestran un aspecto inmejorable.

LO MEJOR DEL JUEGO



Los personajes en *Everybody's Golf 2* siguen teniendo la misma importancia que tenían en la primera parte. Aunque han cambiado de estética y los años han pasado factura, lo cierto es que siguen derrochando buen humor y grandes animaciones, las cuales alegrarán a los menos amantes de este deporte tan elitista.

POWER FUTURO

El paso de la adolescencia a la edad adulta de este juego parece que ha sucedido sin excesivos sobresaltos y con una marcha más firme. Estamos convencidos que acabará siendo un todo un éxito ya que la versión sin acabar del juego nos ha permitido pasárnoslo en grande.





Siente el miedo dentro de ti.





MANUAL Y TEXTOS
EN CASTELLANO



Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

• PRIMER VISTAZO Salta al ring. El padre de todos los juegos de wrestling llega enfundado en unos shorts

WWF SMACKDOWN

FICHA

GÉNERO
WRESTLING

LANZAMIENTO
Abril

EDITOR
THQ

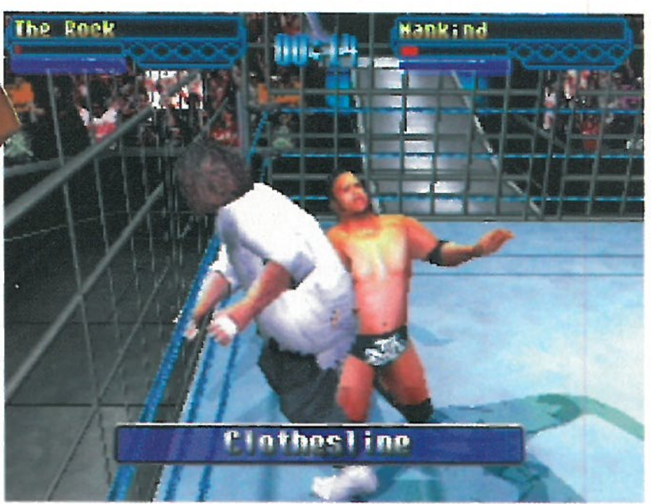

¿Quién es el de la camiseta blanca?

Nunca antes ha habido tal cantidad de jugadores ansiosos por ver imágenes tan buenas de luchadores descomunales y sudorosos. ¿Qué es lo que ocurre con este juego de *wrestling* que nos tiene a todos tan intrigados?

Resulta que está basado en el motor de gráficos de un juego japonés titulado *Toukon Retsuden 4*, cuyos desarrolladores, Yukes, están trabajando ahora en *WWF Smackdown!*, y tiene una pinta que no veas.

ANIMACIÓN

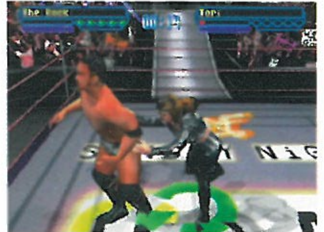
Han conseguido una animación muy fluida, sin parones entre movimiento y movimiento. Verás a Road Dogg, Mankind, The Rock, Tori, Hardcore Holly y el resto de titanes y toda su apoteosis en 3-D. Estos personajes han sido renderizados a un tamaño tan grande que, a menudo, sus cabezotas alcanzan el borde superior de la pantalla. Se ha prestado mucha atención a los detalles. Fíjate en lo activos que son los espectadores del combate; cómo van animando a sus luchadores entre los flashes de las cámaras. Se han incluido más de 30 personajes de la serie WWF, todos ellos tienen cara de pocos amigos y están listos para pelear con modos de juego únicos (entre los que destacamos el modo Jaula y el modo Royal Rumble). También dispones de la opción standard «crea a tu luchador». La acción se desarrolla dentro o fuera del ring, pero puedes elegir dónde quieres ir. Entre otras características originales (y brillantes) el juego presenta un modo para hasta cuatro jugadores gracias al Multi-Tap. Cuando hay tres jugadores, el cuarto puede entrar como árbitro invitado. Lo siguiente es un modo Story muy envolvente que tiene que ver con las gracias entre bastidores. Unas cuantas partidas más y en la redacción vamos a volvernos locos de remate.



Un resbalón inoportuno y la mano de The Rock ha ido a parar a mal lugar.

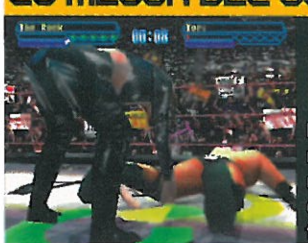

¿Logrará escapar?


¡Que no escape!


¡Incluso las chicas se atreven a pelear!



LO MEJOR DEL JUEGO



Mejor que en la tele! Los ángulos de cámara se acercan al máximo para darte una mejor visión de los personajes. La presentación general mantendrá en tensión al fan más acérrimo de este deporte mientras va aprendiendo los movimientos de su luchador favorito.


La cámara hará una panorámica para ofrecerte las mejores vistas en los ataques.

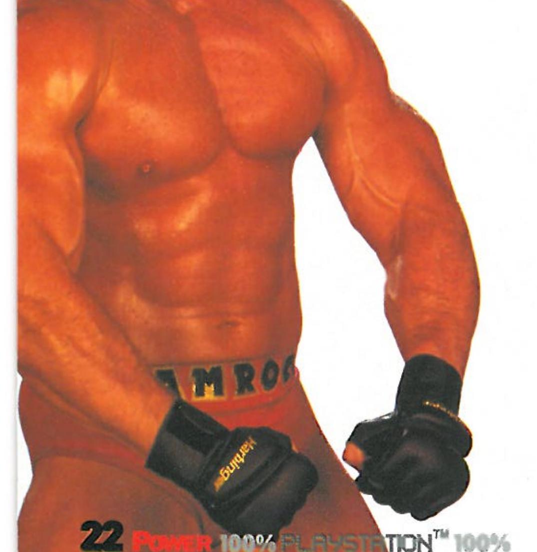


Tori enseña a The Rock todo sobre el dolor. ¡Uf vaya pupa! The Rock deberá encontrar un nuevo nombre.


Cuando hayas tumbado a tu contrincante, trepa por la jaula para salir y vencer.

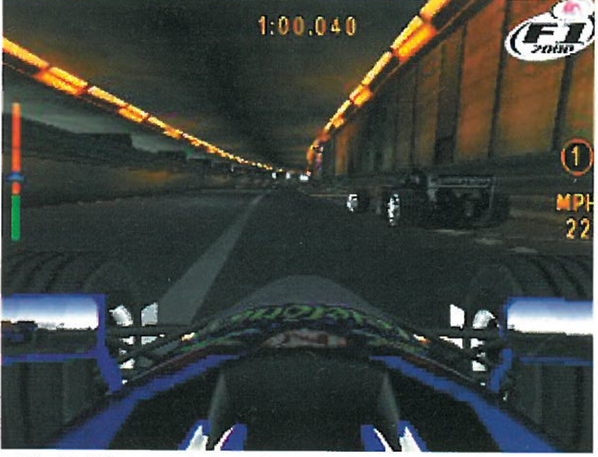
POWER FUTURO

Las imágenes wrestling más nítidas en tu mágica cajita gris.
Los fans de este deporte quedarán sorprendidos por la atención que se ha prestado a los detalles en este juego. Puede dejar KO a los demás.



• PRIMER VISTAZO Una plantilla de elite en el momento en que empieza la nueva temporada

FORMULA 1 2000



El túnel de Mónaco resulta impresionante, es como si estuvieras viendo el real.




Los múltiples ángulos de la cámara logran recrear la sensación de la televisión.


La visión desde dentro del coche es muy realista.


Controla un Ferrari como Irvine.



La indumentaria también es muy realista.

FICHA

GÉNERO
Carreras

LANZAMIENTO
Marzo

EDITOR
EA


Las pistas son auténticas.


EA ha hecho un buen trabajo con los gráficos.

EA puede estar satisfecha que en este juego trabaje un equipo de la talla de Bullfrog. Estos chicos tienen unas credenciales muy sólidas, ya que son los responsables de uno de los mejores juegos de Formula 1: *F1 '97* por lo que tenemos buenas noticias. De esta pandilla de fabricantes de élite no esperamos nada que no sea un absoluto fuera de serie.

Como en todos los otros títulos de Electronic Arts, uno de los puntos más importantes —sobre todo para los jugadores impacientes— es la posibilidad de jugar instantáneamente, así como la grata sensación de realismo.

Como novedades, en el juego se incluye un monitor telemétrico. ¿Cómo? Bueno, esto significa que durante la carrera en la pantalla aparecerá un gráfico que te dará los detalles exactos de dónde y cuándo estás frenando o acelerando. Es justo lo que necesitabas para acabar de pulir tu conducción y hacer de ella todo un arte. Las repeticiones instantáneas también han sido depuradas, y te permiten volver a visionar la carrera desde los últimos 10 segundos tan sólo apretando un botón. Puedes ajustar el instrumental de tu coche durante las carreras, lo que te salva del lío de tener que esperar hasta la línea de meta para poder mejorar tu coche según convenga. Los dos elementos que diferencian a *F1 2000* del resto son, por un lado, los delicados gráficos y por otro, la inexistencia de un comentador gritón (maravilloso).

Los desarrolladores han optado en su lugar por la amigable voz de un miembro del equipo. En fin, como hay más táctica ésta contribuye a que la Fórmula 1 sea una experiencia más acertada.

POWER FUTURO

Sujeta tus ruedas en las curvas y chicanes, y verás lo increíblemente rápido que conduces en la repetición instantánea. Lo único que te falta es habilidad para echar a los otros pilotos, como Schumacher, fuera de la carretera.

LO MEJOR DEL JUEGO



Otros dos juegos de Fórmula 1 han conseguido recientemente la licencia oficial, pero el trabajo que ha realizado EA va a ser suficiente para considerarlo como el *FIFA* de la *F1*.

• PRIMER VISTAZO Habrá que tomarse *Street Fighter* un poco más en serio...

STREET FIGHTER EX 2 PLUS ALPHA

FICHA
GÉNERO *Beat 'em up*
LANZAMIENTO Mayo
EDITOR Virgin


El modo director es fantástico. Hay que aguantarse, John Woo.

Blanka no hace prisioneros. Nunca jamás.

La primera incursión de Capcom en el mundo de los polígonos, en 1997, fue brillante. En 1998, la secuela causó estragos en las salas recreativas y para el año 2000 se nos presenta *Street Fighter EX 2 Plus Alpha*, fiel a la tradición de la pureza de los grandes combates y a la ridiculez de los títulos largos.

El juego incluye una selección de antiguas glorias de las series de la vieja escuela y alguna de *EX1*. Blanka, la encantadora mutante verde, vuelve con todo su *glamour* salvaje y también tienes al chico guapito español, Vega. Sharon, de *EX1*, está igualita y sus compañeros, Skullomania, Dr. Dark y Hokuto también hacen acto de presencia.

CARAS NUEVAS

Al grupito anterior se le han añadido componentes. Tenemos al enrrollado V Rosso, dispuesto a vengar la muerte de su amigo (¿te suena la historia?) y a Area, una niñita muy mona que lucha con juguetes de alta tecnología que su padre ha inventado.

Hay una sección de repetición parecida a la de *Driver* en la que podrás unir algunas de tus escenas de artes marciales. Los gráficos se han revisado para esta edición, por lo que los polígonos irregulares han dado lugar a figuras nítidas, llenas de curvas y a exuberantes escenarios animados llenos de colorido.

La esencia de la jugabilidad *beat 'em up* está presente en toda la saga *Street Fighter*, aunque por desgracia muchos vean las nuevas entregas de esta magnífica serie como algo que ya está muy gastado. Esperemos que con estos gráficos tan impresionantes, los nuevos personajes y la nueva accesibilidad, *Street Fighter EX 2 Plus Alpha* les haga cambiar de opinión.

LO MEJOR DEL JUEGO



El modo director al estilo Driver es genial. Say Ken lanza una Patada Huracán de las buenas directa a la cara de Balrog... Puedes repetirla y revivirla hasta que hayas creado una secuencia de artes marciales que será tu obra maestra. Es el extra que todos los juegos PlayStation deberían tener. ¡Es una pasada!





¡Fuera de combate!



La parte psicodélica de *SF*. ¿Te has fijado en esos colores?


Amplia gama de fantásticos movimientos esta vez.



Siempre es un placer ver la repetición de tus movimientos ganadores una y otra vez.



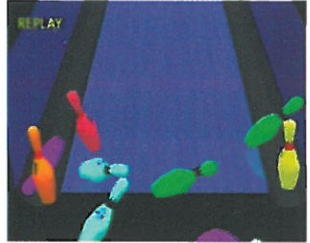
¿Has visto lo que han hecho aquí con los ángulos de cámara? Es una gran idea.



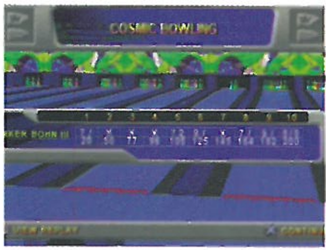
En los juegos *SF* siempre hay combos.

POWER FUTURO

Todos los fans de la saga *Street Fighter* deberían estar emocionadísimos con esta entrega, incluso aquéllos que abandonaron las series post SNES. Esperemos que las novedades tan prometedoras le garanticen durabilidad.



Vamos a ver ese strike otra vez...



Mira tu puntuación. Traéte una calculadora.

• PRIMER VISTAZO
Sujeta bien la bola y lánzala...

BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING 2

FICHA

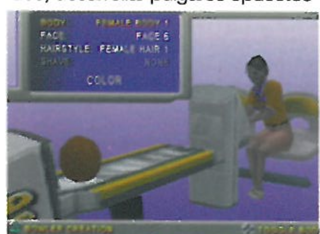
GÉNERO
Simulador de bolos

LANZAMIENTO
Abril

EDITOR
THQ

Es sorprendente pero cierto: los bolos se remontan al año 5200 aC, o sea que tienen unos 7000 años de antigüedad... Es una de las noticias más sorprendentes que la redacción de *Power* ha recibido en mucho tiempo.

Si consideramos la evolución humana según el calendario de los bolos; a pesar de caminar erguidos, desarrollar pulgares opuestos y ser los más adelantados del reino animal en cuanto a desarrollo, tampoco hemos avanzado tanto. Todavía nos divertimos lanzando bolas contra palos. O al menos los americanos se divierten así...


La opción Crea un jugador obvia el coeficiente de inteligencia.

Este juego es, en esencia, un producto americano: existen opciones para que encarnes a jugadores de los que nunca has oído hablar y jugarás con ropa, bolas y equipamiento Brunswick en boleras... Brunswick... Brunswick será una compañía internacional gigantesca, pero la verdad es que muy poca gente fuera de los Estados Unidos ha oído hablar de ellos.

Puedes participar en campeonatos, apostar con dinero o escoger el modo carrera. También podrás modificar tu bola y tu postura y además se ha incluido el modo crea un jugador, esa opción tan requerida por todos los juegos de deportes. Los gráficos se ven muy pobres a estas alturas y además tienes que esperar siglos para que se carguen. La jugabilidad funciona bastante bien, pero toda la acción tiene lugar después de que te hayas movido.

Una opción estrambótica donde las haya es la pista de neón, en la que dispones de bolas rosas o verdes; un poco hortera, la verdad. Si eres un fan de los bolos y quieres un sucedáneo, juega unas partidas a este juego, te ahorrarás el desplazamiento y el escenario es el mismo.

Es la hora de los bolos de neón, ¡y te encantan los bolos de neón!



• PRIMER VISTAZO Los zombies vuelven a sembrar el pánico en el pueblo...

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

FICHA

GÉNERO
Plataformas

LANZAMIENTO
Marzo

EDITOR
3DO



Por primera vez, podrás meterte de lleno en el universo de Dragones y Mazmorras.


Machaca a los malos con tu mamotreto de hierro.



Necros está encantado de que el dentista le haga un precio especial por la ortodoncia.


Los poderes mágicos juegan un papel importante.


Como puedes comprobar, se han esforzado por crear unas imágenes de vídeo de calidad.

No te confundas con la lencería fina sujetabustos que anunciaban hace años por la tele. Esta «cruzada mágica» es mágica de verdad, y pretende revolucionar a base de hechizos y espadas el universo PlayStation.

El héroe de *Crusaders of Might and Magic* es Drake, cuya vida no ha sido precisamente un camino de rosas desde que sobrevivió a las Nuevas Cruzadas de la Legión de los Caídos. Su propio pueblo se encuentra diezmado por los soldados *zombies* que no cejan en su empeño por arrasar las tierras. Por esta razón, se ve obligado a embarcarse en la difícil misión de erradicar a sus enemigos, partiendo de su propia ciudadela. En un principio, el tipo parece un pelín paradito, pero habrá que darle una oportunidad.

Qué duda cabe de que la jugabilidad bebe de las fuentes de nuestra incomparable Lara: la resolución de puzzles y los continuos saltos forman parte ineludible de la propuesta. También debes hallar conjuros mágicos y acumular puntos de experiencia, a imagen y semejanza de Squall en *FFVIII*. Ambos géneros se han fusionado con gracia para crear un mundo en constante interacción con los personajes y los objetos de un universo tridimensional a tiempo real. Una chica parapsicóloga, de la que se supone que Drake está enamorado, te sirve de guía para informarte de todo lo que debes hacer: digamos que se trata de una especie de «fantasma amigo». El equipo de *Power* se enfundará una túnica y se imbuirá de cultura medieval para captar toda la esencia del juego... O a lo mejor nos limitamos a analizarlo...

• PRIMER VISTAZO «Dale primero a la roja. Ahora a la amarilla...»

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER


Alinea la blanca con la de color y ya lo tienes.

FICHA
GÉNERO Juego de billar
LANZAMIENTO Marzo
EDITOR Codemasters



Puedes jugar partidas en muchos ambientes distintos.

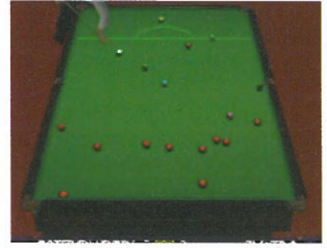
Piénsalo un poco. Sólo tienes que tener una mesa verde, disponer de unas bolas que rueden bien y luego idear una cámara que siga a las bolas y vaya enfocando la mesa. ¡Y ya lo tienes, un juego de billar que has hecho tú solito! Ni coches, ni armas ni patadas de las que preocuparse.

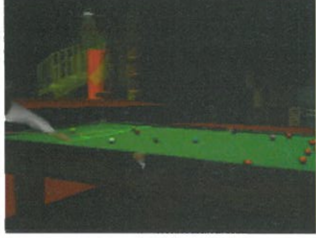
Claro que, si recrear el tapete verde fuera tan fácil tendríamos juegos de billar a montones sobre los que hablar. Pero no es así. De aquí que los de Codemasters estén tan satisfechos de su *World Championship Snooker*. No se trata de billar americano, sino de otra modalidad. La versión que vimos estaba casi completa y admitimos que nunca habíamos visto una bola con un movimiento tan realista. Esta gente sabe de lo que hablan cuando dicen lo de «leyes físicas en 3-D» (excepto, ejem, aquel par de ocasiones en que la bola salió de la mesa). Cuenta con un sistema de control sencillo que no deja nada al azar. El juego incluye a 20 de los mejores jugadores de billar del mundo como Hendry y O'Sullivan. Es tan irresistible que a nadie le importó quedarse mirando cómo la CPU iba mostrando golpes.

LO MEJOR DEL JUEGO



El ruido sordo, tan satisfactorio, de cuando le das a otra bola y la física... todo es tan realista que hasta parece que tengas la bola blanca en tu mano. ¡Qué gozada ver cómo las bolas se deslizan por el tapete y van a caer en los agujeros!


Sabes que nunca le darías a eso. Lo sabes.


Los distintos escenarios pintan muy bien.

POWER FUTURO
Es billar. Billar de verdad, no podría ser más realista ni aunque llevaras puesto un chalequito y tuvieras un anciano tosiendo estrepitosamente detrás de ti cada veinte minutos.

• PRIMER VISTAZO Un juego de rol que exprime la vida

SUIKODEN II


Puedes hacer amigos.


Los combates en tiempo real requieren mucha práctica.

FICHA
GÉNERO Juego de rol
LANZAMIENTO Junio
EDITOR Konami

Está escrito en la piedra mágica de Ctharrah: «Aquéllos a quiénes les encantan los juegos de rol son de dudosa calaña... pero bueno, todos tenemos nuestros pequeños defectos.» Y todos sabemos que esa piedra, aunque sea pura ficción, tiene toda la razón.

Quizá no saldría muy bien parado si lo comparases con tus juegos de *Final Fantasy*, pero es un auténtico *rol 'em up* de la vieja escuela. La aventura se centra en dos amigos y el modo en que fueron traicionados por su capitán en el ejército. La historia tarda en explicarse —y pasas un rato largo matando bichos raros, lo que resulta un pelín aburrido—, pero es profunda y detallada.

Su predecesor gozó de una puntuación de notable y, para ser sinceros, éste va camino de conseguir una nota semejante.

POWER FUTURO
A los fans se les hará la boca agua, y no son pocos los adeptos a Suikoden. Mientras la acción está lejos de ser complicada, es tan gratificante como los impresionantes *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy VIII*.

LO MEJOR DEL JUEGO



Si hablamos de juegos de lucha por turnos, hay muchas cosas que nos impresionan, pero aquí lo que nos impacta son esas secuencias de combate unidas, en las que dos o más jugadores atacan al enemigo.


Los hechizos te permiten atacar al enemigo de muchas y espectaculares maneras.

• **PRIMER VISTAZO** Revive las andanzas de esta serie de TV en tu consola favorita

DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

FICHA

GÉNERO
Carreras

LANZAMIENTO
Abril

EDITOR
UbiSoft

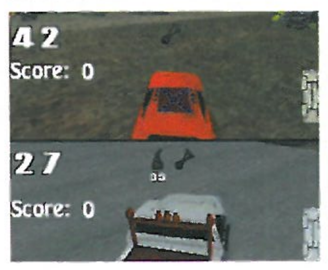
Los buenos de Bo y Luke son incapaces de hacer daño a una mosca, aunque sean el azote del pueblecito de Hazzard. Atraviesan las ventanas de algunas casas con su coche y huyen de las multas de tráfico con la ayuda de su hermanita Daisy y su bikini rojo.

¿Pueden las viejas series de televisión conservar el encanto? Las que presumían de ser «aire fresco» podían ser bien vistas en los años 80, pero el público de hoy en día no las verá con los mismos ojos (actualmente esta serie de gran éxito en Estados Unidos se está emitiendo en AXN, el Canal 25 de Canal Satélite Digital, aunque si te suena es porque recuerdas cuando la emitieron en Tele 5 o en TV3).

A estas alturas todavía no podemos estar muy seguros, pero de momento nos atrevemos a decirte que *Dukes Of Hazzard* tiene un aspecto bastante pobre. El sistema de control es terrible, parece que sólo con conducir rápido y tirar hacia adelante ya has solucionado el juego. Los gráficos también son bastante pobres. Falta mucha información en pantalla, se te muestra un contador para medir la velocidad, ni tan sólo han pensado en poner un velocímetro y para colmo no tienes ni un mapa.



Las vistas en el modo para dos jugadores son machaconas...



...como puedes ver.

BUSCA LA JARRA

El juego tiene un modo, que viene a ser un arreglillo estrafalario en plan Deathmatch. Eliges un compañero, una zona por donde conducir y empiezas a buscar una jarra. Mientras tanto, tu compañero te perseguirá porque él también quiere la jarra e intentará robártela. Lo que ocurre es que la jarra en cuestión o está muy bien escondida o es que los programadores todavía la están diseñando.

Eso sí, lo que nos dejó asombrados fue la secuencia de la introducción. Han tomado las imágenes de la secuencia inicial de la serie de televisión y las han renderizado. ¡La secuencia entera, con los actores, las voces, todo! Y su aspecto no es lo que todos estábamos esperando. Esperemos que lleguen unos cuantos cambios, porque sino Bo y Luke van a quedar muy mal.

LO MEJOR DEL JUEGO

Cuando te sientas delante de Dukes Of Hazzard vienen a tu memoria aquellos días en los que después del partido de fútbol con los amigos, te ibas a casa de tu abuela y veías la serie. Pero llega la introducción renderizada y el encanto se desvanece, ¡no es lo que recordábamos! speremos que solucionen esto con el desarrollo.



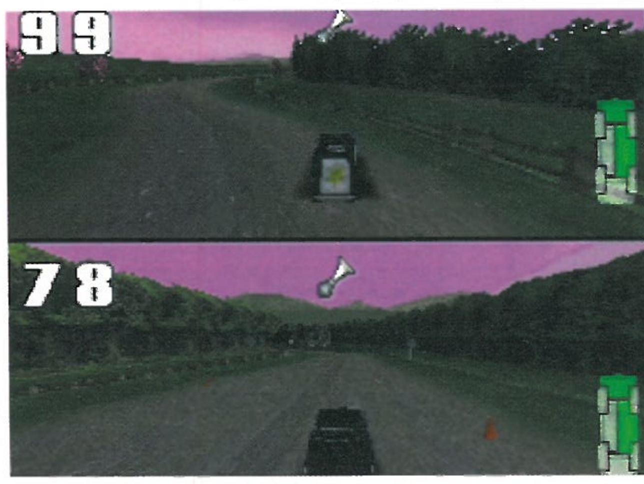
La caza de la jarra... un deporte popular.



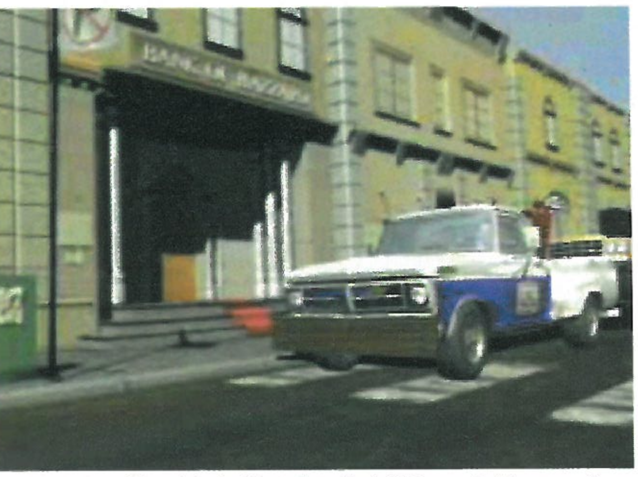
Están acusados del atraco a un banco.

POWER FUTURO

Como idea está muy bien, se ha intentado varias veces y la licencia le da un giro inesperado. Eso sí, tiene que mejorar mucho antes de que lo analicemos, porque sino... apaga y vámonos.



¡Oh, mira! ¡Pero si es una persecución nocturna! ¿Y esto es original?


Lo mejor de los créditos del principio es el camión de Cletus y no la falsa margarita.

• PRIMER VISTAZO Pizzeros en acción

RADICAL BIKERS



FICHA
GÉNERO Carreras
LANZAMIENTO Abril
EDITOR Infogrames

Crazy Taxi, de Sega, puede haber iniciado una revolución. Esa visión tan particular del mundo de los taxistas ha inspirado un nuevo estilo de acción y el disparatado *Radikal Bikers* es el primero en apuntarse a la novedad.

Tu tarea consiste en repartir pizzas dentro de un límite de tiempo. Saltas sobre tu motocicleta y te lanzas por las calles hasta que das con tus clientes.

Todo vale cuando se trata de entregar tu pizza cuatro quesos antes de que se enfríe, con lo que te verás obligado a recurrir a procedimientos «poco ortodoxos». Aparta a los peatones de tu camino con un hábil movimiento de tus pies y aprovecha al máximo las posibilidades que te ofrezcan para protegerte del tráfico.

Londres, Italia, Francia y Nueva York son los escenarios de los 28 bulliciosos circuitos metropolitanos. Cada ruta esconde atajos que te ayudarán a recortar tus tiempos de entrega, así que dar con ellos es esencial para completar los distintos niveles.

Por encima de todo, estamos ante un disparatado juego de carreras a todo color que ha llamado la atención de todos los de por aquí. Hará carrera.



¡Ni los camiones podrán contigo!



No se acaba hasta que la señora acabe de caminar.

LO MEJOR DEL JUEGO



Saltos espectaculares y choques para partirse de risa son una muestra del hilarante contenido de Radikal Bikers. Es de agradecer que salga un juego bueno para echarse unas risas en vez de tanta física realista.

POWER FUTURO

A veces, los simuladores de carreras son demasiado realistas y jugar a un juego que se limita a ser un juego y ya está, sin pretensiones, es un cambio refrescante. Diversión pura y dura, con una banda sonora alucinante.



La cosa se pone fea...



El típico aspecto deformado que suelen tener todos los personajes del universo Capcom.

• PRIMER VISTAZO Vaya nombrecito le han puesto los chicos de Capcom

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE



FICHA
GÉNERO Beat 'em up
LANZAMIENTO Marzo
EDITOR Virgin



El más que manido movimiento especial. Siempre hay alguno.

JoJo es una serie manga muy famosa en Japón desde hace ya bastante tiempo. Los gráficos en 2-D son los típicos que Capcom suele incorporar en sus juegos de lucha, y puedes escoger entre más de diez personajes diferentes, entre los que se incluye al héroe por antonomasia: Jo Jostar.

Más o menos la mitad de los luchadores son capaces de utilizar a su personaje de prestigio (una aparición enfurecida que puedes invocar para que se encargue de hacer frente a situaciones comprometidas). Los movimientos que utilizan son muy parecidos a los de Donovan en la serie *Darkstalkers*.

Como era de esperar, se incluyen las características típicas de cualquier *beat 'em up*, como las recuperaciones o los movimientos para esquivar golpes o defenderse, además de un súper indicador (para generar explosiones y similares), y un modo Historia con el intrépido Jostar de protagonista. Lo cierto es que jamás recomendaríamos a nadie que fuese a hacerse un traje a su mismo sastre, ya que tiene un gusto pésimo. Si a esto le sumamos su cara de pocos amigos, nos encontramos ante un tipo muy, muy extraño.

POWER FUTURO

¿Cuántos juegos más de este tipo podemos soportar? Bueno, la verdad es que si son buenos, no nos importa demasiado rascarnos el bolsillo. Por lo que se refiere a éste, nos reservamos el juicio hasta que podamos analizarlo en profundidad.

LO MEJOR DEL JUEGO



Sí, ya sabemos que el año pasado, los beat 'em up en 2-D florecieron como setas, y ya empiezan a hacerse pesados. Pero tras un gigantesco combo de 24 movimientos diferentes, uno piensa: «después de todo, me lo he pasado pipa, ya ves.» Así, la fe perdida en el, a priori, moribundo género, se regenera de forma milagrosa.

• **PRIMER VISTAZO** Otra franquicia de lucha americana que pasa por el proceso de adaptación

ECW REVOLUTION

FICHA
GÉNERO Wrestling
LANZAMIENTO Marzo
EDITOR Acclaim



Por si no hubiera bastante con la sangre y las vísceras...

Puede que la lucha americana sea la única salida que les queda a muchos para dar rienda suelta a su pasión por las llaves, los rodillazos en las vértebras o los retorcimientos de cuello. Prueba de ello son las altas cotas de popularidad que alcanzan siempre este tipo de juegos en el universo Play Station.

Por Europa se venden muy bien, y en Estados Unidos es una auténtica locura, así que para no perder este lucrativo tren, las empresas de desarrollo se ven obligadas a mejorarlos cada poco tiempo. Y eso es precisamente lo que pretende Acclaim con *ECW* (Extreme Championship Wrestling) *Revolution*. El ECW es un campeonato muy duro en el que los participantes se aporrean de verdad, sangran y se insultan sin piedad. En el juego, si lo deseas, puedes agravar aún más la carnicería, reemplazando, por poner un ejemplo, las típicas cuerdas del ring por alambre con espinos. Sin lugar a dudas, nos encontramos ante el primer juego de lucha americana para PlayStation que no resulta muy recomendable para los más pequeños de la casa.

Las fanfarrias de entrada de todos los luchadores se incluyen a partir de escenas de vídeo y, gracias a la captura de movimientos, podrás gozar de las llaves características de cada uno de ellos: por lo tanto la gama de saltos desde el rincón y de pisotones machacarótulas será amplia y variada. También habrá peleas por equipos a partir de varios modos diferentes, y seguro que los controles serán de fácil acceso. Si consigues abrirte paso a través de tanta sangre, no dudes en acercarte a la opción para crear a tu propio luchador, ya que no hay nada igual para pasar un rato divertido. Presenta opciones por un tubo, y promete ser sangriento.

No te lo pierdas.

POWER FUTURO
De momento, está en el vestuario y ya demuestra su agresividad y sus ganas de apabullar al impresionante WWF Smackdown! Puede que cuente con las dosis adecuadas de jugabilidad y sangre como para imponerse en las listas nada más llegar.

LO MEJOR DEL JUEGO



En el modo Especial, llega un momento en el que se para la pelea y te ves obligado a ganar tres medallas en el Puesto de Artesanía de la Feria ECW. Debes componer un ramo de flores, elaborar miel casera, y hornear galletitas con formas... ¡Vaya, en qué estaríamos pensando! Nos habremos confundido de disco. Hasta el momento, como mejor lo hemos pasado es machacando a los rivales. ¡Una y otra vez!

¿Qué pasa con esos juegos de los que tanto se habla?

EN DESARROLLO



Esto es tan sólo un boceto, pero ya te puedes hacer una idea de cómo va a ser el juego.

EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES

En 1982, y sin avisar, se estrenó la peli *Evil Dead* ante una audiencia poco acostumbrada hasta esa fecha al tema de los muertos vivientes. El éxito fue notorio, sobre todo entre los más jóvenes; sin pretenderlo, su director, Sam Raimi, había creado él solito un subgénero de terror. Hoy en día, y tras el éxito de la trilogía de *Resident Evil*, los videojuegos se han encargado de la tutela de este género de terror basado única y exclusivamente en *zombies*. Y volvemos a la carga. THQ y los desarrolladores Heavy Iron Studio se han hecho con la licencia de *Evil Dead*. El resultado de esta fusión, *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* cuenta con la colaboración del propio Raimi, el productor Robert Tapert y el actor Bruce Campbell. Campbell, además, presta su voz al personaje que él mismo encarnaba en la película, el frenético Ash.

HOGS OF WAR

Hay muchas similitudes entre *Hogs Of War* y *Worms*. Depende de cómo se mire, eso puede ser bueno, o malo. En primer lugar, uno puede preguntarse cómo se lo va a montar un clon de *Worms* con cerdos que pilotan aviones y gorrinos armados hasta los dientes para mejorar en algo lo que el original consiguió en su momento, hace ya más de cuatro años. Pero, por otro lado, habrá quién piense que un juego de estrategia alocado y gorrináceo, que mezcla elementos de *C&C* y del aclamado *Worms* tiene que ser una pasada. Nosotros nos inclinamos por esta segunda opinión. Gremlin lleva siglos desarrollando este juego, pero parece que por fin su lanzamiento está muy, muy cerca.

YEH YEH TENNIS

Este juego ha irrumpido por sorpresa, pero ya sabéis que el tenis es nuestra debilidad (nos gusta más que a la mamá de Arancha Sánchez Vicario, que sigue a su hijita allá donde vaya), así que no hemos podido evitar la tentación de echarle un vistazo para incluirlo en esta sección. De momento, contamos con pocos detalles, pero lo poco que hemos probado nos ha dejado una buena impresión. Todo apunta a que irá a la zaga de *Smash Court*: la jugabilidad es más rápida, si bien los personajes no están tan bien dibujados.



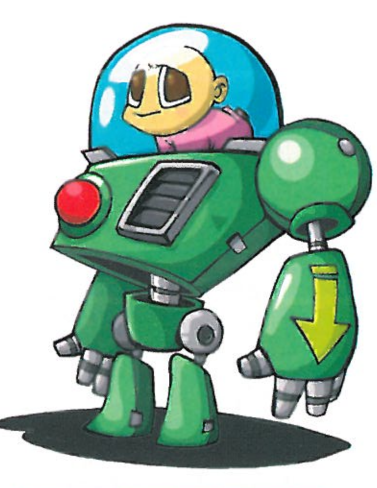
¿Será tan bueno como *Anna K o*...



... se hundirá en la mediocridad?

• PRIMER VISTAZO Una nueva manera de disfrutar de los puzzles llega hasta nuestra consola gris

SPIN JAM





FICHA

GÉNERO
Puzzle

LANZAMIENTO
Mayo

EDITOR
Empire



Permite la participación simultánea de hasta cuatro jugadores.

Un nuevo puzzle asoma por el horizonte. Como no podía ser de otra manera la originalidad y la adictividad son las armas que trae bajo el brazo. La competencia es dura, pero a nadie le amarga un dulce, sobre todo si ofrece una novedosa manera de ver un género que parece algo estancado, en el que las novedades no son más que segundas, terceras, cuartas —y así hasta el infinito— partes de un mismo desarrollo con algo de maquillaje para disimular la falta de argumentos sólidos.

Con esto no queremos decir que Spin Jam sea un juego revolucionario, pero lo cierto es que puede convertirse en una bocanada de aire fresco dentro de un género que parece que vivió su punto álgido hace muchos años y que sigue viviendo de renta.

Al principio puede costar un poco asimilar el sistema de juego pero, por lo que hemos podido ver en este programa (que no está desarrollado al 100%), el título gana muchos enteros a medida que vas introduciéndote en su divertido y original desarrollo.

Podríamos resumirlo de la siguiente manera: debes lanzar esferas de colores hacia el centro de la pantalla donde una curiosa rueda las esparcirá por el espacio. Tu deberás hacer rodar la rueda para que estas esferas eliminen una especie de pétalos de flor que envuelven la rueda. Aunque parezca complicado, con un poco de práctica te harás con los mandos. Pero será mejor que esperes nuestro análisis final, en el que te explicaremos con más detalles los pormenores de este juego que permite la participación simultánea de hasta cuatro jugadores.



Originalidad y adictividad a raudales..

POWER FUTURO

La originalidad y la diversión se dan cita en este esperanzador título que puede abrir de par en par las ventanas de un género algo estancado para dejar pasar una suave y ligera brisa de aire fresco.

• PRIMER VISTAZO Los vampiros nunca pasarán de moda mientras existan tipos dispuestos a cazarlos

VAMPIRE HUNTER D


Nuestro protagonista es una mezcla entre vampiro y humano.


Los ataques enemigos llegarán de todas partes.

FICHA

GÉNERO
Aventura de acción

LANZAMIENTO
Marzo

EDITOR
JVC

Un multimillonario está dispuesto a pagar más de dos millones de dólares a la persona que sea capaz de rescatar a su hija, secuestrada por unos vampiros en un tenebroso castillo. Todos los intentos por parte de los cazarrecompensas han sido un tremendo fracaso y han acabado con la consecuente mutación de los invasores del castillo.

Pero la esperanza parece renacer con la aparición de Dumpeal, un hombre-vampiro, capaz de enfrentarse a las malignas hordas de no-muertos amantes de la sangre fresca.

Éste es, más o menos, el argumento del nuevo título que Virgin tiene preparado para que vea la luz en pocos días. Este CD, del cual sólo hemos podido ver una versión inacabada, es una interesante mezcla de géneros que intentará ponerte los pelos de punta al tiempo que te hará pasar las horas volando entre enfrentamientos y resolución de puzzles.

Estructurado a la manera de *Resident Evil*, pero permitiéndote una libertad de movimientos casi total en tres dimensiones, deberás investigar todos los rincones del terrorífico castillo, luchando contra todo tipo de monstruos salidos de las entrañas del infierno, y resolviendo diferentes puzzles que pondrán a prueba tu lógica y tu paciencia.

La ambientación, el excelente entorno gráfico y las secuencias animadas dan una pista de lo que puede llegar a ser este juego.

Aunque lo cierto es que algunos aspectos como los cambios de perspectivas y algunos personajes deberán trabajarse más para llegar a convertirse en el gran juego de vampiros que estamos esperando.


Los caza vampiros modernos no han podido rescatar a la pobre niña.

POWER FUTURO

Vampire Hunter D tiene muchos alicientes que lo pueden convertir en un juego interesante. Lo que sucede es que la mezcla de géneros y la excesiva sencillez de algunos apartados pueden impedirle llegar a lo más alto. Esperemos que esto cambie antes del lanzamiento.

• PRIMER VISTAZO La segunda entrega de uno de los juegos de rol más aclamados está al caer

ALUNDRA 2

FICHA
GÉNERO Rol/Acción
LANZAMIENTO 2000
EDITOR Activision


Durante el juego te enfrentarás a enemigos de este calibre. Será mejor que afiles tu espada.

Los amantes de las grandes aventuras estamos de enhorabuena. La segunda parte de uno de los clásicos del género está a punto de ver la luz. *Alundra 2* viene dispuesto a convertirse en un éxito —mayor si cabe— que su antecesor. Para ello Matrix Software ha dotado al juego de una nueva estética, algo más adulta. Una estética que queda a medio camino entre la saga *Final Fantasy* y su primera entrega. Los gráficos planos vistos desde una perspectiva cenital han sido sustituidos por unos tridimensionales con acercamiento de la cámara.

El rey de Varuna ha desaparecido. En su lugar, el malvado Barón Díaz ha colocado un muñeco que obedece sus órdenes y somete a todos los habitantes de Varuna. La princesa Alexia se ha dado cuenta del engaño y parte en busca de ayuda. Sólo alguien de probado valor será capaz de acabar con la tiranía del malévolo Barón. Y este alguien no es otro que el cazador de piratas Flint, un jovenzuelo desvergonzado, capaz de enfrentarse a todas las adversidades sin que le tiemble el pulso. Gobernando los pasos de Flint vivirás un sinfín de aventuras y situaciones complejas.

El juego que ha llegado a nuestras manos (todavía inacabado) está en inglés, pero ya muestra las líneas maestras que definirán el programa.

Más acción que en la primera parte, un mayor sentido del humor, excelentes músicas, mayores movimientos de cámara, más polígonos y, en general, una avance hacia la mayoría de edad.



También viajarás en barco en esta entrega.


Como puedes comprobar, el tamaño del protagonista ha aumentado.

POWER FUTURO

***Alundra 2* puede convertirse en un gran juego o en una decepción, dependiendo de la aceptación que tenga entre los admiradores de la primera parte su cambio de estética. Nosotros tenemos grandes esperanzas depositadas en él.**



Las pirámides del Yucatán también servirán para pegar saltos y destrozar la suspensión.

• PRIMER VISTAZO Infogrames está dispuesta a permitirte hacer locuras gracias a su nuevo título

4X4 WORLD TROPHY

FICHA
GÉNERO Carreras
LANZAMIENTO Mayo
EDITOR Infogrames


La pantalla se divide en dos para que puedan disfrutar dos jugadores.



¿Quién no ha soñado alguna vez con ponerse al volante de un todoterreno y cruzar las zonas más abruptas de la geografía de nuestro planeta? Ahora podrás hacerlo —sin moverte de tu casa y usando la PlayStation como compañera de viaje— en una carrera en la que los amortiguadores sufrirán verdaderas atrocidades. Parece que Infogrames ha apostado por una jugabilidad descaradamente arcade y ha dejado el realismo para otra ocasión más propicia.

Los grandes trofeos han sido substituidos por pruebas salvajemente duras. Los escenarios perfectamente asfaltados han dejado paso a unos terrenos abruptos, repletos de desniveles y cambios de rasante. Los prototipos de las mejores marcas no son más que un espejismo ante los potentes coches con tracción en las cuatro ruedas. Y todas estas características para dotar a *4x4 World Trophy* de un aspecto salvaje y arriesgado, donde lo más importante es adaptarte a un terreno de lo más desigual mientras contemplas algunos paisajes de nuestro querido planeta.

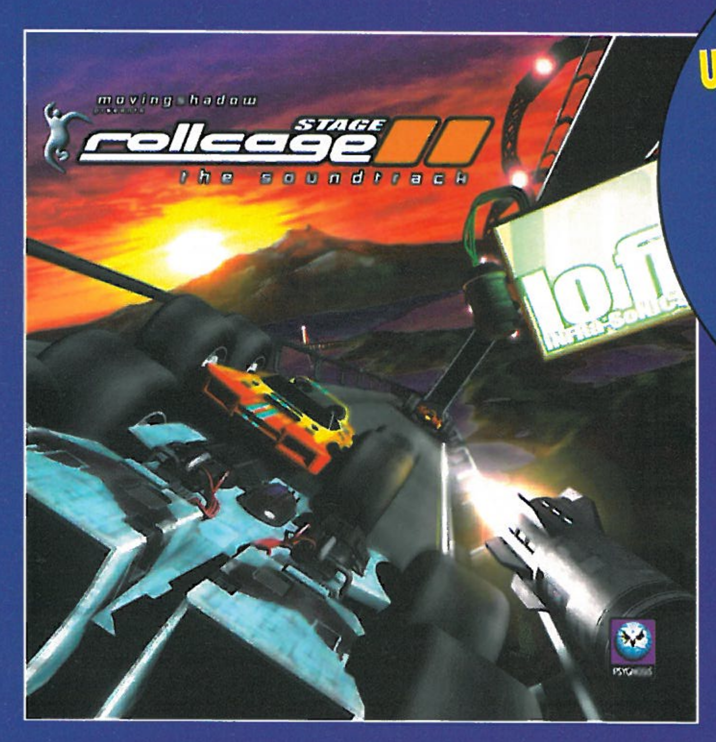
Las pirámides mayas del Yucatán, las montañas nevadas de Canadá, el monte Fuji y la selva negra son algunos de los escenarios entre los cuales transcurre la acción de este juego, donde la agresividad toma un mayor protagonismo. De momento, sólo se trata de un programa en proceso de desarrollo pero su interesante concepto puede cuajar entre el público. De todas formas, sus desarrolladores todavía deberán trabajar duro para acabar de pulirlo.

POWER FUTURO

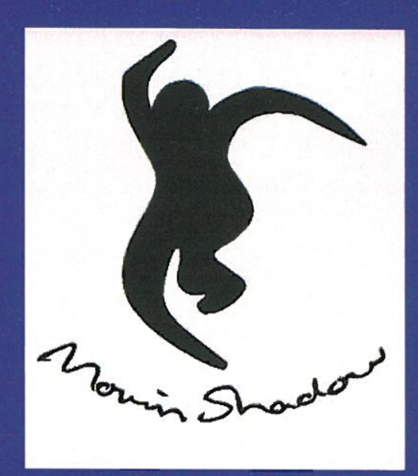
Aunque de momento no es ninguna maravilla, su interesante desarrollo puede ser una agradable sorpresa dentro del nutrido mundo de la simulación automovilística. Esperemos que no se quede sólo en una buena idea.

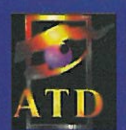
CONCURSO

ROLLCAGE STAGE 2



PARTICIPA Y GANA UNA DE LAS 3 bandas sonoras de *ROLLCAGE STAGE 2*, uno de los 3 álbums de Weekend World y 1 vídeo de Breakbeat Generation











El mes pasado te ofrecimos la oportunidad de disfrutar de este maravilloso título. Pero como te conocemos y sabemos que aún quieres más, este mes te brindamos la ocasión de introducirte todavía más en el juego gracias a su excelente banda sonora. ¿Qué más se puede pedir?
Los chicos de Moving Shadow te regalan junto a *Power* 3 ejemplares de la banda sonora de *Rollcage Stage 2*, 3 copias del último álbum de E-Z Rollers *Weekend World* y un ejemplar del vídeo *Breakbeat Generation*, que es el próximo *single* que se extraerá de la banda sonora. Toma papel y boli, concursa y hazte con uno de estos fantásticos premios.
Esperamos tu carta con la respuesta correcta antes del día 15 de abril.

Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 31 *Worms Pinball* (Infogrames):
Hugo Blanco Fernández Zúñiga (Cádiz)
Francisco Jesús Martín Martín (Málaga)
Roberto Blanco Aller (Guardo, Palencia)
Joaquín Vallejo Izquierdo (Santurtzi, Vizcaya)
David Cañamero Munuera (Valencia)
Belén Manso Sanmauro (Salamanca)
Daniel Osorio Garrido (Reus, Tarragona)
Eduardo García Jumilla (Madrid)
Thomas Fischer (Montgat, Barcelona)
Jesús Riera Sacaluga (Cádiz)
Manuel Herruzo Sánchez (Albacete)
Daniel Díaz Molano (Fuenlabrada, Madrid)
Juan Carlos Espinosa Vela (Aldeira, Granada)
José Manuel Cogolludo Jiménez (Maracena, Granada)
Guillermo López Payá (Barcelona)
Jorge Mangas Fernández (Madrid)
Jorge Argelaga Escursa (Barcelona)
Jonatan Pons Merino (Vilafranca, Barcelona)
Alfred Sala Grego (Barcelona)
Emilio José Ferrer García (Almacera, Valencia)
Miguel Vizcaino González (Almería)
Sergio González García (Madrid)
Nacho Suárez (Petin, Orense)
Francisco Ruiz Arenas (Viladecans, Barcelona)
Silvia Plaza Plaza (Alicante)
Carlos Pulpillo Cordero (Hospitalet, Barcelona)
Rosana Hernández Ripoll (Barcelona)
Enrique Pérez Caruncho (Cedeira, La Coruña)
Javier Balsas Canovas (Totana, Murcia)
Juan Pascual Luna (Alcobendas, Madrid)
Santiago Espinosa Pozo (Navacerrada, Madrid)
Laura Alfonso Valero (Moncada, Valencia)
Carlos Zarzo Torralba (Manises, Valencia)
José Ramón Iglesias Lores (O Porriño, Pontevedra)
José Luis Bueno Viveros (Palma de Mallorca, Baleares)
Óscar Granados González (Santa Perpetua de Mogoda, Barcelona)
Manuel Cubel Ciudad (Valencia)
Carlos Romero (Barcelona)
Antonio Vilamajó Minguella (Les Borges Blanques, Lleida)
Carlos Burgos León (Terrassa, Barcelona)
Alberto Linares García (Barbastro, Huesca)
Verónica Fuentes León (Burriana, Castellón)
Alicia Plaza Jiménez (Madrid)
Francisco Cortés Arjona (Málaga)
Ana Tanco Maestro (Zizur Mayor, Navarra)
Marta Hernando Prior (Barcelona)
Mª Isabel Maya Martínez (Terrassa, Barcelona)
Mikel Sánchez Lasa (Lasarte Oria, Gipuzkoa)
Andrés Medina López (Almuñecar, Granada)
Jesús José Zapata Zapata (Gavá, Barcelona)

Respuesta correcta:
Infogrames.

Recorta por aquí

PW. 35

Cupón de respuesta

¿Qué compañía distribuye *Rollcage 2* en España?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Rollcage Stage 2*»; REVISTA **Power**
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

NUEVO GLOBAL GAME STORE EN EL CORAZÓN DE VALENCIA







NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia - Gran Turia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Torres de Serrano
Calle Conde Trenor, 1
Tel. 96.373.94.71

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Plaza Carrasco (en frente parada Guagua)
Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61



Una nueva tienda y las nuevas instalaciones de la central de la franquicia te esperan en:

Calle Conde Trenor, 1 - 46003 Valencia
(Junto Torres de Serrano)

GLOBAL GAME

Quieres montar un Global Game en tu ciudad? ¡Llamanos! 96.373.94.71

CARTAS

Escribe a:
MC Ediciones
Power
Pseo. San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

HABLA EL LECTOR

EL RINCON DEL LECTOR

Bienvenidos a la nueva sección de cartas. Hemos aprovechado el nuevo diseño de la revista para modificar un espacio que cada día tiene más seguidores. Además de los temas habituales como dudas, sugerencias, preguntas y respuestas, hemos decidido abrir una subsección denominada *Forum Play*, en la cual podrás vender o cambiar tus juegos, revelar tus trucos y secretos, dar a conocer las excelencias de tu club, mostrarnos tus dotes artísticas o explicar lo que se te ocurra. Es tu turno.



CD-ROM

Hola amigos,
Me llamo Álvaro Ruiz y mis preguntas son:
1. Un amigo me dijo que leyó que los CD-ROM se pueden usar en la PS2, o sea, los pirateados, y esto estaba escrito en vuestra rival *PlayStation Magazine*, ¿es verdad?
2. ¿Cuál me compro: *No Fear Downhill Mountain Biking* o *Championship Motocross*?
3. ¿*FIFA 2000* o me espero a *ISS '99*?
Hasta otra.
Álvaro Ruiz Vázquez, Madrid

1. Vamos a ver: CD-ROM no son sólo los juegos piratas, sino todos los de la Play, también los originales. Lo que dice *PlayStation Magazine*, como lo dicen todas las revistas del sector, es que la PS2 será compatible con los juegos de la PSX actual (sí, los CD-ROM, pero los originales). Suponemos que Sony ya está trabajando en un sistema serio para combatir la piratería en la nueva consola, y que harán algo para que los juegos piratas de la Uno no funcionen en la Dos. Pero esto es una mera suposición, no lo sabemos.
2. *No Fear*.
3. *ISS '99* o *ISS Evolution*.

PREGUNTILLAS

Hola,
Me llamo Paco y me gustaría que me resolvierais unas preguntillas:
1. ¿Estará doblado *Resident Evil 3*?
2. ¿Sacarán *Driver 2*?
3. ¿Cuándo verá la luz *Resident Evil Gun Survivor*?
4. ¿En *Gun Survivor*, habrá algún tipo de historia o sólo será un juego mata-*zombies* como *The House of the Dead*?
5. ¿Cuándo saldrá a la venta *Colin McRae 2*?
Un saludo.
Francisco Castillo Sáez, Valencia

1. *Resident Evil 3: Nemesis* tiene el manual y los textos en pantalla en español.
2. Sí, para PlayStation2 seguro.
3. Si los planes de Proein no cambian, *Resident Evil: Survivor* verá la luz a finales de marzo. Sí, ya mismo.
4. En *The House of the Dead* también hay historia, hombre. Suponemos que te refieres a si habrá que hacer más cosas aparte de disparar ¿es eso? No lo sabemos todavía, pero todo apunta a que sí. Por lo que nos ha contado Capcom, en *Gun Survivor* podremos movernos por el escenario libremente, en lugar de ser conducidos por el juego como en *Time Crisis, Die Hard Trilogy* y compañía. Si es así, *Gun Survivor* sería el primer juego para pistola con libertad de movimiento. ¡Qué pasada!
5. Pues según las previsiones de la compañía que lo va a distribuir en España a finales de marzo, primeros de abril, y es una verdadera pasada: gráficos en alta resolución, circuitos larguísimos con pistas muy estrechas, terrenos más diferentes aún que en el primer juego...

POKÉMON

Hola,
Me llamo Joel y les escribo para preguntarles lo siguiente: ¿PlayStation tiene planes de sacar algún juego relacionado con la serie japonesa Pokémon? Agradecería mucho que me contestaran. Saludos y déjenme felicitarles por su trabajo. Cuando fui a elegir qué revista me compraría no lo pensé dos veces (la estoy coleccionando).
Joel Herranz, Caracas (Venezuela)

Imposible. Los Pokémon son propiedad de Nintendo, competencia directa de Sony y su consola. Jamás verás a un Pokémon en una consola que no sea de Nintendo. ¡Snif, snif!

¿PC O PS2?

Hola *PSP*,
Os mandamos este e-mail porque no sabemos si comprar un ordenador o esperar a la PS2. Es que, más que jugar, lo que queremos es acceder a Internet. ¿Podríais publicar una ficha técnica con los datos de la PS2 y su precio?
Javi y Bego

Es demasiado pronto para vaticinar nada, pero si lo que quieres es navegar por la Red, seguramente el PC será la mejor opción. Ten en cuenta que la PS2 tendrá capacidad de conexión a Internet y al cable pero todavía no viene desarrollado con la consola. Habrá que esperar. Además, el ordenador ya cuenta con disco duro para guardar toda la información que quieras, viene con teclado (algo que con PS2 deberás comprar aparte), puedes conectarle una impresora (puede que en PS2 también, pero no está confirmado), etc. Pero piénsalo bien: ¿para qué quieres navegar por Internet cuando puedes pasar tu tiempo libre jugando con la mejor consola del mundo? Tú verás, pero nosotros ahorraríamos para la PS2, independientemente de Internet. De hecho, ya estamos ahorrando para comprárnosla...
Éstos son los principales datos técnicos de la PS2, aunque todavía es muy pronto para hablar de precios. Que los disfrutéis...
Potencia: 128 bits
Memoria RDRAM: 32 MB
Velocidad de reloj: 295 MHz
Coma flotante: 6.2 GFLOPS
Ancho de banda: 3.2 Gigas por segundo
Codificador de vídeo: MPEG2
Movilidad de polígonos: 66 millones por segundo
Velocidad de sonido: 41,1 KHz o 48 KHz (según el juego)
Canales: 48 (sin contar el de software con lectura en tiempo real)
Memoria de sonido: 2 MB
Codificador de sonido: Stereo Dolby Surround Pro-Logic

PROGRAMADOR DE VIDEOJUEGOS

Hola,
Me llamo Enrique. Tengo 16 años y vivo en Argentina. Me gustaría hacerles una pregunta. A mi me gustaría estudiar programación en videojuegos y quisiera saber si en España hay alguna universidad donde pueda estudiar esta carrera porque me gusta muchísimo. Soy un fanático.
Enrique

No, que nosotros sepamos, no hay ninguna carrera ni curso especial para aprender a programar videojuegos, aunque sí puedes estudiar programación. Básicamente, los juegos se programan con lenguajes informáticos, y eso es precisamente lo que serás capaz de hacer cursando programación en una escuela especializada. Otra opción, por supuesto, es la Yaroze, pero no es muy aconsejable si no sabes programar.

TOMB RAIDER II

Hola,
Me llamo Pablo y tengo un problema con *Tomb Raider 2*. Estoy en el segundo nivel desde hace mucho tiempo. Cuando aprietas el botón para que se abra la puerta del final, te dan 12 segundos para llegar... ¡Pero yo nunca llego! Ayudadme por favor.
Pablo Cuesta, Cantabria

¡Debes utilizar la función de *sprint*, hombre! Y si al final de la carrera das un salto con una pirueta, es todavía más fácil llegar.

ME GUSTA EL FUTBOL...

Hola PlayStation Powermaníacos/as,
Me llaman Edu. Tengo 18 años y ya he ganado miles de títulos y marcado miles de goles. Soy un adicto a *ISS '98* (el n.º 1) y recientemente a *Esto es Fútbol* (el n.º 1). También tengo *ISS Pro, Libero Grande, FIFA 2000, FIFA 98, UEFA Champions League*, y *Adidas Power Soccer*, entre otros.
1. ¿Para cuándo *ISS Evolution*? ¿Habrá *Esto es Fútbol 2*?
2. ¿Puedo conseguir *ISS Deluxe*? ¿Qué precio tiene?
3. Creo que el simulador de fútbol definitivo debería tener las siguientes características:
- La jugabilidad de *ISS*
- La simulación de *Esto es Fútbol*
- Los gráficos de *Libero Grande*
- Los comentarios y licencias de *FIFA*
- Un modo de dirección de equipos, tipo *PC Fútbol*

Bueno, espero no haberos pillado en fuera de juego y que me aclaréis las cuestiones del partido.
Hasta el próximo «encuentro»,
Eduardo Molina Vegara, Orihuela (Alicante)

1. *ISS Evolution* ya está a la venta. En cuanto a *Esto es Fútbol 2* no hay noticias. Sólo esperanzas.
2. Deberías acercarte a tu tienda de videojuegos más cercana y preguntarlo porque esto es una editorial.
3. Estamos de acuerdo en todo menos en los gráficos. Los de *Esto es Fútbol* nos gustan más que los de *Libero Grande*. Además, te ha faltado una cosilla: todos los juegos de fútbol deberían tener una opción de «monojugador», como la de *Libero Grande.* De hecho, *Libero Grande* es un simulador de futbolista, y no de fútbol. La idea es genial.

COMPRA PERIFERICO

Hola amigos,
Los felicito desde Colombia por tan excelente revista. En alguna de sus revistas leí un artículo sobre el mejor timón y pedales para la PlayStation evaluado por ustedes. Su veredicto fue que el mejor hasta esa época era el Sting Ray Turbo Shock de Pelican Accessories.
Quisiera que me aconsejaran pues la compra la haré por Internet y en la búsqueda me encontré que hay otros muy comprados como el Agetec Aftershock Steering Wheel. Por favor, ustedes que han ensayado todos, díganme cuál comprar. Por su atención, muchas gracias,
Hernando Correa Jaramillo, Colombia

La mayoría de las veces que algo se vende mucho es por una cuestión de publicidad, sencillamente. Probablemente el volante más vendido para PlayStation en nuestro país sea el Mad Catz original, y no es tan bueno como la mayoría imagina. Publicidad, sencillamente. El Sting Ray sigue siendo nuestro preferido, pero en todo caso debemos avisarte: no hemos probado el Agetec Aftershock, y por eso no podemos decirte si es aún mejor o no. De todos modos, cualquier volante que haya salido a la venta en 1999, a excepción de unos pocos (los más baratos), son fabulosos.

AVENTURAS

Hola,
Me llamo Oriol y me gustaría haceros unas cuantas preguntas:
1. ¿Qué aventura gráfica me recomendais?
2. ¿Tenéis trucos para *FFVII* (para pasar de nivel)?
3. ¿Hay algún juego educativo?
4. ¿Por qué no más demos?
Gracias y espero que publiquéis muchas revistas más,
Oriol

1. *Broken Sword 2.*
2. ¡Ja, ja, ja, jaaaa (como diría Curro)!
3. Pues... ¿qué tal *Resident Evil 3*? Te educa sobre lo que hay que hacer en una posible invasión de muertos vivientes... No, seguramente no hay ningún juego educativo, al menos en nuestro país.
4. Buena pregunta... ¿o no? ¡Todo el mundo la hace! No nos dejan sacar más. Pero seguiremos insistiendo, tranquilo.





LOS MEJORES

Hola,
Varias preguntitas para los especialistas de la PSX que sois:
1. ¿Cuál es mejor *ISS Pro 98* o *Esto es Fútbol*? ¿Cuándo sale el próximo *ISS Pro*?
2. ¿Cuál es mejor *F1 World Grand Prix* o *F1 '99*?
Gracias... y un saludo,
Alain Torres

1. ¡*ISS*, por supuesto! Pero *Esto es Fútbol* también es fantástico, debes tener los dos. *ISS Pro Evolution* ya está a la venta.
2. *F1'99*, claro. *F1WGP* es uno de los peores juegos de Fórmula 1 que han existido. Su versión para DC es fantástica, la de PC soportable, la de N64 bastante mala y la de PSX delictiva.

Juegos para pistola

Hola,
Mi nombre es «sí, hombre». Tengo 14 años y unas cuantas cosas que contaros. En primer lugar, felicitaros por la revista porque es la mejor. Tengo la pistola Avenger Pro, y me gustaría saber para qué sirve la segunda salida que tiene la clavija del enchufe. También quisiera que publicarais una lista con TODOS los juegos para pistola que existen actualmente para PSX. Y, por último, una pregunta: ¿para cuándo saldrán los juegos *Die Hard Trilogy 2, Resident Evil: Gun Survivor* y *Time Crisis Alpha*?
Gracias y seguid así,
«Sí, hombre», Córdoba

¿*Time Crisis Alpha*? Es la primera noticia que tenemos, la verdad. ¡Ni idea! Seguramente la segunda salida a la que te refieres es para enchufar un pedal, pero en cualquier caso no podemos ayudarte porque hace años que probamos esa pistola (a saber dónde anda ya, la pobre).
***Die Hard Trilogy 2* saldrá a la venta a finales de marzo, igual que *Gun Survivor*.**

CARTUCHO DE TRUCOS

Hola,
Me llamo José Manuel y tengo 24 años. Tengo una Play desde hace un año y medio y es la primera vez que os escribo, a pesar de que todos los meses compro *PlayStation Power*. En primer lugar, felicitaros por la revista, que me parece muy buena y bastante completa, aunque os podríais estirar un poco más con los trucos. El hecho de que os escriba es porque hace cosa de dos meses me compré un cartucho de trucos (no suelo ser muy bueno con los juegos), el Xplorer FX y me suele dar problemas con todos los juegos. He de decir que tengo 16 juegos, todos originales, entre los cuales tengo *FFVII, FFVIII, Metal Gear, Quake II* y *El Quinto Elemento*. Quise probarlos con todos, pero siempre se me quedan colgados cuando intento crear un código que no está precargado en el cartucho; mención aparte que no contiene la módica cantidad de 2.000 trucos, sino 1.490, de los cuales la mayoría de ellos son de juegos antiguos, que no logro encontrar en ninguna tienda de juegos. Y de la memoria virtual ni hablo porque la mayoría de veces que intento guardar un bloque de juego, se bloquea y se queda la pantalla en amarillo. Bueno no me enrollo más. Mis preguntas son:
1. ¿Qué le pasa? ¿Es problema del cartucho o de la Play? ¿Tiene solución?
2. Pasando a otra cosa, estoy indeciso si comprar *Ace Combat 3* o *Eagle One*, ¿cuál es mejor? O en su defecto, ¿cuál tiene más acción?
Eso es todo, muchas gracias de antemano y un cordial saludo para todas las personas que hacéis posible la revista para los usuarios de PlayStation y para toda la gente que hace posible que se venda todos los meses.
Sin más se despide un amigo,
José Manuel, Caudete (Albacete)

1. Lo hemos dicho mil veces y lo seguimos diciendo: ¡nada de cartuchos! No dan más que problemas, y sólo sirven para acortar la vida de los juegos. Sí, es problema del cartucho, que sólo funciona como es debido con los juegos un poco antiguos. Esos inventos...
2. *Eagle One* tiene más acción, *Ace Combat 3* tiene gráficos un poco mejores; *Eagle One* es un arcade (mucho más difícil, y siempre pasan las mismas cosas); *Ace Combat 3* es un simulador (con una curva de aprendizaje algo más suave, y con total libertad de acción). Son muy distintos. *Eagle One* es más divertido, pero... necesitas los dos.

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE





























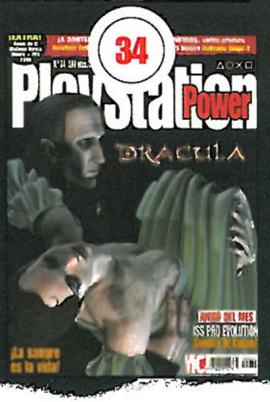












Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 400 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA, LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐

21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐ 30☐ 31☐ 32☐ 33☐ 34☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:



A FONDO

ABRIL 2000 : NÚMERO 35

BIENVENIDOS A LA NUEVA IMAGEN DE A FONDO

ESTE MES

CÓMO PUNTUAMOS

En la redacción de *Power* para analizar un juego, lo jugamos hasta que lo acabamos. A no ser, que sea tan malo que no merezca la pena. En ese caso, lo dejamos para torturar a nuestra directora.
Sí, solíamos analizar los juegos dándoles posteriormente una nota en forma de porcentaje —de 0 a 100—, pero a veces en la redacción se hacían verdaderos debates, por ejemplo, entre los que querían que un juego tuviera un 83% o si por el contrario merecía un 85%, cuando la diferencia es mínima. Es por eso, que hemos decidido volver al anterior sistema del 0 al 10, que quizá también os facilita la compra de un título u otro en momentos de duda.
Disfruta de los análisis...





RESIDENT EVIL 3

Por fin has encontrado tu Nemesis. Gritarás seguro...

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
8.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Capcom
¿Qué más ha hecho?
Marvel Vs Capcom
Street Fighter A3
¿Quién es el editor?
Eidos
¿Quién es el distribuidor?
Proein
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.capcom.com

Todas las entregas de la innovadora serie *Resident* se han convertido en un clásico de PlayStation. *Resident Evil* nos sorprendió con su acción y sus escalofriantes escenarios. La secuela mantuvo esa atmósfera espeluznante y el tercer capítulo no nos ha defraudado. Capcom ha convertido la pesadilla —si cabe— en aún más apasionante, y al mismo tiempo ha introducido una acción que te volverá loco. No sólo lo miras; estás dentro de él. Qué, ¿asustado?

Resident Evil 3 es una secuela como ningún otro videojuego; en ella no sólo aparecen similitudes con los episodios anteriores sino que en realidad se completa toda la historia de *Resident Evil*. Aquéllos que hayan seguido la saga desde el principio serán los que más disfrutarán. En esta entrega, te enteras de que atacaron a Jill Valentine (del primer juego) en el «pesadillesco» Raccoon City de *Resident 2*, durante los traumas de Claire y Leon. La pobre chica lo ha pasado realmente mal.

PESADILLA

Jill finalmente está a punto de escapar cuando la gente de la ciudad empieza a convertirse en *zombies* homicidas. El caos se extiende a su alrededor. Aparece un grupo de mercenarios, que descienden de un helicóptero e intentan acabar con la plaga de *zombies* pero son ellos los que acaban como cadáveres. Estalla otro edificio y arroja a nuestra heroína al suelo. Antes de darte cuenta, la pesadilla —tu pesadilla— ya ha empezado.

Evidentemente, lo mejor de ser una secuela es que *Resident Evil 3* encaja como un guante (manchado de sangre). Enseguida te sentirás como en casa dentro del juego; se

«LA PESADILLA ES AÚN MÁS APASIONANTE... NO SÓLO LO MIRAS; ESTÁS DENTRO DE ÉL. QUÉ, ¿ASUSTADO?»

¡ASÚSTATE!

Nemesis da tanto miedo como el infierno. Sólo puedes derrotar con éxito al demonio si te transformas en algo más espantoso...



Esta temporada, Nemesis ha llevado una gabardina negra de cuero por gentileza de Proein.



¡Oh! ¡Cómo brilla el sol! Es hora de mudar de piel. Incluso con esa forma sigue siendo un debilucho.



Eso es ejem... Nemesis con su aspecto final. No se parece a nada que hayamos visto antes.

TRUCO

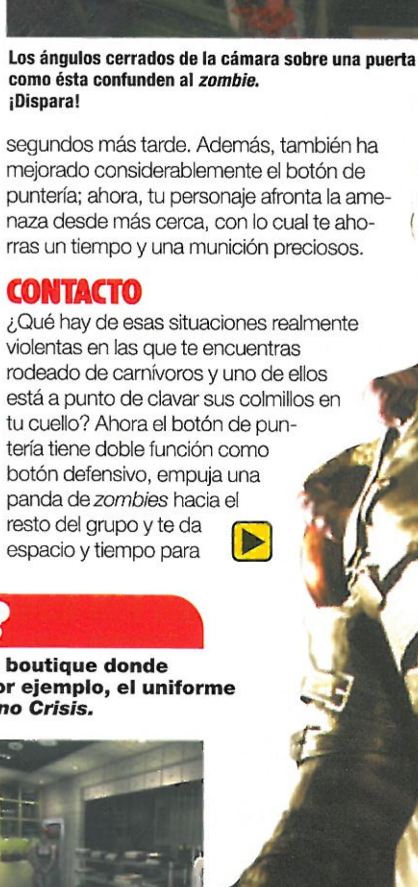
Para conseguir el uniforme de policía, el disfraz de discoteca o el de ciclista, termina el juego en el modo difícil con calificación A.



Los *zombies* están tan sedientos de sangre como siempre y Capcom no teme ensangrentar la secuencia de vídeo.



Los ángulos cerrados de la cámara sobre una puerta como ésta confunden al *zombie*. ¡Dispara!



A Jill no le ha gustado el aspecto de ese viejo.

trata de apuntar y disparar a los muertos vivientes mientras intentas huir de la ciudad dejada de la mano de Dios (deja que te digamos que no es tarea fácil).

Esta vez hay muchos más *zombies* y son más horribles y repugnantes que nunca. Por supuesto, eso significa más carne en el asador para nuestros héroes, así que, en *Resident 3*, encontramos a Jill manejando muchas más armas con grandes cantidades de arsenales. La vieja favorita, la escopeta, reaparece como el arma más sádica utilizada en las series, la cual hace explotar cabezas a su paso.

Aunque a mejor de todas es una nueva arma. Dispara el lanzaminas y en principio no te pasará nada. Comprobarás tu cargador de pistola, sólo para saltar del sillón al explotar la mina segundos más tarde. Además, también ha mejorado considerablemente el botón de puntería; ahora, tu personaje afronta la amenaza desde más cerca, con lo cual te ahorras un tiempo y una munición preciosos.

CONTACTO

¿Qué hay de esas situaciones realmente violentas en las que te encuentras rodeado de carnívoros y uno de ellos está a punto de clavar sus colmillos en tu cuello? Ahora el botón de puntería tiene doble función como botón defensivo, empuja una panda de *zombies* hacia el resto del grupo y te da espacio y tiempo para ▶



¿QUIÉN ES ESA CHICA?

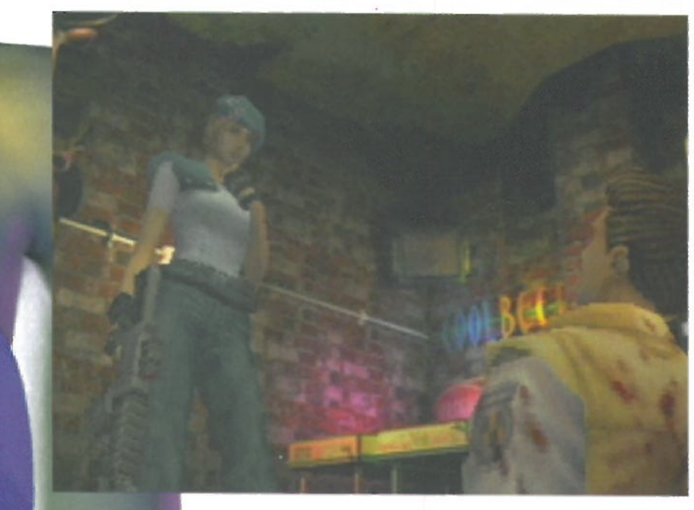
Al llegar al final conseguirás la llave de la boutique donde encontrarás nuevos atuendos para Jill. Por ejemplo, el uniforme oficial de STARS o el disfraz de Gail de *Dino Crisis*.













CONOCE A VALENTINE

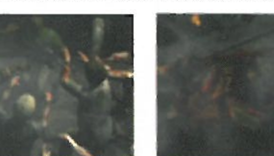
En estos momentos Jill es la única persona en Raccoon City que conoce la próxima amenaza. Se dispone a huir antes de que ocurra algo pero es demasiado tarde; lo único que puede hacer es esperar salir con vida.



Jill está muy pensativa, recuerda los horrores a los que sobrevivió en *Resident Evil 1*. Obsérvala...



Al darse cuenta de lo mucho que el virus T se ha extendido en Raccoon City, Jill sabe lo que le espera.



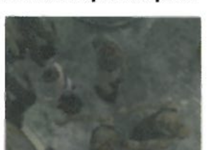
¡Los muertos vivientes atacan a todo el mundo!



Cadáveres en el suelo con marcas de dientes.



Jill echa un vistazo en busca de peligros.



¡No! Está rodeada. ¡Corre hacia esa puerta!

«JUSTO CUANDO CREES QUE ES SEGURO ENTRAR EN UN ÁREA PORQUE LAS ÚLTIMAS 500 VECES HA ESTADO DESPEJADA, DE ALGUNA PARTE APARECE UNA PANDA DE ASESINOS DECIDIDOS A MATARTE. ES UN JUEGO QUE SORPRENDE DE VERDAD»

disparar. Se trata de una buena prestación pero no es ni la mitad de deslumbrante que la increíble técnica de Jill al estilo ninja que esquiva el peligro en el último instante. Ya no estarás indefenso ante una jauría feroz y salvaje que se abalanza sobre ti. Un paso rápido hacia un lado será suficiente para vaciar en segundos un cartucho en el cráneo del chucho psicópata. Y como último recurso, si hay una pieza de equipo explosiva en la habitación, presiona R2 y te seleccionará ese objetivo en lugar de los *zombies* y una presión en el gatillo hará que éstos ardan en llamas debido a la explosión.

HISTORIAS RETORCIDAS

Te familiarizarás con los puzzles pero algunos vienen con una complicación añadida. Hay algunos que tienen más de una solución, la que te encuentras cada vez que escoges al azar. Esto reduce la posibilidad de echar a perder la diversión de los otros al darles instrucciones sobre qué hacer mientras estás sentado y ves cómo llegan a un escenario al que tú ya has jugado y les chivas qué hacer.

Te esperan más sorpresas intrépido y horroroso superviviente; algunos de los monstruos a los que te tendrás que enfrentar también aparecen al azar. Justo cuando crees que es seguro entrar en una zona porque las últimas 500 veces ha estado despejada, aparece una panda de asesinos decididos a acabar contigo. Peor es cuando entras en ciertas zonas donde antes había un montón de malos con los que enfrentarte; el próximo intento deberá mantenerte alerta contra cualquier otra

ENTRÉNATE

Gracias al duro entrenamiento, Jill tiene un cuerpo que la ha transformado de una menuda y delicada corredora en una ágil gata callejera. Mira cómo maniobra hacia un lado y se pone a punto para perforar ese demonio escurridizo.





Este tipo es uno de los mercenarios más desagradables que te puedes encontrar. Nikolai Ginovaef tiene un nombre original y un aspecto frío.

LUCHA

Nemesis acaba de matar a tu compañero y ahora va a por ti. El sistema te da dos opciones: quedarte y luchar o correr. ¿Qué vas a hacer?



Nemesis opta por saludarte. «Hola, voy a comerme tu cerebro, espero que no te importe.»



¡Oh, Dios mío! ¡Brad está muerto! Nemesis es realmente retorcido, ahora ha puesto el ojo en Jill. Maldito...



Pobre amigo Brad Vickers. No estaba demasiado al día sobre *RE*, su última aparición muestra su cráneo perforado.



La criatura camina hacia ti despacio pero segura. Intenta partirte el cuello.



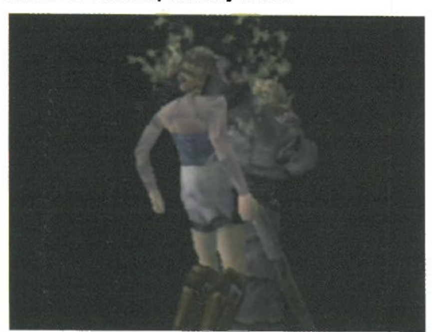
Pero no es lo bastante rápida para agarrarte antes de que atravieses la puerta de la comisaría.



Vamos a ver qué hubiera ocurrido si en lugar de huir hubieras decidido quedarte y luchar.



¡Ui! Te pilló. Estrangula y sacude a Jill como si fuera un gatito mientras ésta grita agónicamente.



Un tentáculo diminuto la penetra y empapa sus tripas de un mal mortal. El fin está cerca...



Tal vez sea el personaje más noble de *Resident Evil 3*. Mikhail Victor está incapacitado durante la mayor parte del tiempo pero elimina muchos demonios.

La gente se asusta cuando ve una araña que cuelga del techo. Eso no es nada comparado con el escalofriante espectáculo de *Resident Evil 3.*

bestia sedienta. Es un juego sorprendente de verdad.

Sobre si en realidad asusta más que los juegos anteriores, es dudoso, pero la aventura es más intensa y hay raciones extra de persecuciones de infarto. Aquí es cuando Nemesis aparece en la pantalla. Desde el principio del juego te acecha esta misteriosa —y enorme— criatura. El aparentemente invencible ogro también es inesperadamente rápido. Gritarás mientras intentas correr hasta la siguiente entrada. Pero, y esto es lo mejor de *Resident 3:* no parará de perseguirte una vez estés detrás de la puerta. Una pausa para respirar, abre la puerta y vuelve a andar detrás de ti, hasta que por fin te las arreglas para perderlo de vista. Pero sabes que aún no se ha terminado. Durante todo el juego siempre tienes la obsesión de que Nemesis te sigue de cerca.

EL HILO MALIGNO

En *Resident 2* había dos personajes con dos historias cada uno por si las moscas, para darle más importancia (uno juega como Carlos Oliviera durante un período muy corto). Capcom ha vuelto a crear sólo un personaje en un único disco para *Resident 3*. Puede que parezca un paso hacia atrás pero hay varias ocasiones en las que te encuentras frente a una elección que afectará un poco tu argumento. Si empiezas a pensar en las repeticiones, además de las prestaciones aleatorias mencionadas con anterioridad, te darás cuenta de lo mucho que tardarías en ver todas las partes del juego. Es inimaginablemente enorme. Si juegas con el modo más fácil, es puramente por el beneficio de acabar rápido, pero el modo difícil te proporciona una aventura que merece mucho más la pena. Para los veteranos de *RE* resulta todo tan familiar que es justo decir que la mayoría de gente irá a toda velocidad, hasta que te encuentres Nemesis en tu primer gran enfrentamiento (es posible que antes de darle debas intentar darle hasta 70 veces). Te hemos avisado, así que recuerda bien que Nemesis es muy duro... y da miedo. Da mucho miedo.

Los niveles no son tan claustrofóbicos como antes. La mayoría de los de la primera sección te tendrán deambulando por las calles de

ENCUÉNTRATE CON CARLOS

La manera de encontrarte a Carlos según tus acciones. El hombre del acento divertido es fantástico, en especial si lo usas para encontrar un remedio para Jill.



Jill se cruza con un hombre extraño pero atractivo y se pregunta cómo puede despertarlo.



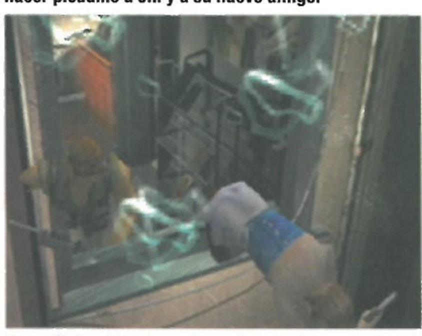
Segundos más tarde se despierta y luce su poderosa arma ante Jill, de la cual ha quedado prendado.



¡Las escaleras! Es Nemesis otra vez y está a punto de hacer picadillo a Jill y a su nuevo amigo.



¿Qué es lo más sensato en esta situación? ¿Correr y esconderse hasta que se haya ido?



No, qué aburrido. Es mejor arriesgar alguna parte del cuerpo y saltar por una ventana del último piso.



¡Uau! Ha sido una idea súper buena. De lo contrario, Carlos y Jill hubieran sido la cena de los *zombies.*



Sólo para mostrarte que no hay dobles, la cámara cambia y te ofrece una imagen de la caída.



Carlos y Jill aterrizan a salvo e inmediatamente huyen del maligno Nemesis.



Descansan para charlar un ratito y Jill se pregunta si su desodorante aún no la ha abandonado.



Una escena gloriosa de Carlos en acción durante sus esfuerzos por salvar a Jill de una muerte inminente.

PERROS DE GUERRA

Acabar *RE3* también te abrirá este espléndido minijuego que consiste en conseguir que el mercenario que hayas escogido atraviese la ciudad. Es una carrera a contrareloj; cada vez que mates, tu tiempo aumentará. Cuando te clasificas, te dan la posibilidad de comprar armas nuevas para el siguiente juego de la aventura principal.






Corre como un loco por la ciudad del peligro.



Llega a tu destino y encuentra el misterio.



El compañero del hombre entrega un maletín.

Consigues jugar como cualquiera de los tres miembros de la fuerza contramedida.

Raccoon City y tendrás que enfrentarte a un ejército de muertos vivientes. Hay más movimiento entre los edificios; las series han avanzado mucho desde el primer episodio en el que el único escenario era una mansión misteriosa. El segundo transcurría en gran parte dentro de los límites de la Estación RCPD o en las cloacas que te conducían hasta un complejo subterráneo. El hecho de estar en diferentes partes de una ciudad entera da al escenario una sensación de intemperie que al principio hará que prefieras estar atrapado en un edificio, pero al cabo de unos minutos te das cuenta que los monstruos tienen más espacio para rodearte. Los restos de coches y escombros se encuentran en sitios que te obligan a seguir una ruta guiada, así que aún hay cierta linealidad.

CAPÍTULO FINAL

Lo mejor de *RE3* es el apoteosis final al que estás invitado. Lo disfrutarás más si te acuerdas de las aventuras de Claire y Leon en *Resi 2* y todos los misterios que resolvieron. Ahora Jill y su compañero están en posición de recibir el final de los acontecimientos en Racoon City. ¡Y vaya final! La cuestión es: ¿eres lo bastante valiente para entrar y enfrentarte de nuevo a Nemesis? El juego da lo bastante de sí para que hagas algunos intentos, así que asegúrate de que juegas más de una vez.

ZOMBIES CARNÍVOROS

Resident Evil 3 tiene un clímax fantástico para una saga épica y es, con mucho, el mejor juego de la serie. Las únicas imperfecciones son pequeñas y constantes, como por ejemplo los gusanos en la cabeza de algún *zombie*. La historia es un poco más floja que las anteriores y no es más terrorífica que las dos últimas pero tal vez sea porque hoy en día los *zombies* nos traen un poco sin cuidado y *Silent Hill* es difícil de igualar en lo que se refiere al miedo; te envía más descargas por el cuerpo que cualquiera de los juegos *Resident*.

MEJOR QUE RESIDENT EVIL 2 PEOR QUE NADA

POWERNOTA



Una sangrienta y magnífica fiesta llena de acción. Los fans de los juegos Resident estarán encantados ya que se ha añadido otra dimensión a una brillante historia de terror con los enemigos más espantosos. Esta última entrega es uno de los grandes juegos para PlayStation; se convertirá en un clásico.



A FAVOR
- + GRÁFICOS EXUBERANTES
- + TE HARÁ GRITAR
- + REZUMA DIVERSIÓN

EN CONTRA
- - DEMASIADO REPETITIVO
- - NO HAY OPCIONES SEGURAS
- - ARGUMENTO AÑADIDO

9



La acción que añade esta entrega es brillante, especialmente en el escenario difícil. Durante el enfrentamiento con Nemesis junto a la capilla, rápidamente te pondrás furioso al comprobar lo duro que demuestra ser este personaje. Estarás completamente destrozado, mientras tu heroína muere una y otra vez pero volverás para matar más *zombies*.

Resident Evil 3 es una conclusión final a los problemas de esta ciudad infestada de *zombies*, pero no es de ningún modo el final de la serie. Está bien para aquéllos que ansían el horror de la supervivencia. El legado de *Resident Evil* perdura.

Esos tipos tan feos se arrastran fuera del pozo y caminan directos en tu línea de fuego. Qué panda de tontos. Deben de tener un cerebro de mosquito.



SECUENCIA DE VÍDEO

Jill sale fuera de la capilla para tomar el helicóptero de rescate cuando Nemesis lanza un misil y lo destruye. Una secuencia memorable. Tal vez porque la verás una y otra vez por cada intento de matar a Nemesis que le sigue.





Llena de esperanza, mira hacia el cielo.



El aire se corta por un misil que pasa muy alto.



Es una bola de fuego; adiós a la pobre tripulación.



Jill está a punto de hundirse, sus esperanzas se han esfumado.

La serenidad aparece en el rostro de Jill cuando llega al patio. ¿No está encantadora?


Lian se arma de valor, y de un buen rifle, para ayudar a su colega Logan.


Nuestra chica favorita corre un grave peligro.


La primera fase tiene lugar en un paisaje nevado.

SYPHON FILTER 2

Logan vuelve a la carga con un juego todavía mejor que el anterior

FICHA

¿Disponible?
Abril
¿Cuánto cuesta?
N/D
¿Quién es el desarrollador?
989 Studios
¿Qué más ha hecho?
Syphon Filter
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quiés es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad analógico

No ha pasado ni un año desde el bombazo (mínimamente mitigado por el gigantesco *Metal Gear Solid*) que significó la aparición del primer *Syphon Filter*. La gente de 989 Studios tenía tanto que decir —en el terreno del espionaje— que no ha podido esperar más para lanzar una nueva entrega de las aventuras de su espía favorito (que poco a poco es el nuestro). Pero no penséis mal. Aunque no ha pasado demasiado tiempo, Logan ha conseguido hacer más ruido que en la primera entrega. Para ello ha utilizado unas cuantas novedades que harán las maravillas de los jugones más exigentes.

Lo primero que salta a la vista es la utilización de 2 CD para contener toda la información que atesora este juego. Y es que no podía ser de otra manera. En esta segunda parte deberás completar 20 misiones. Existe una modalidad de juego para dos jugadores, en el típico modo Deathmatch. Las secuencias cinemáticas son más numerosas, extensas y detalladas y se ha conseguido un doblaje al castellano casi perfecto (los chicos de Sony han rectificado el penoso doblaje de la anterior versión). Todo esto está potenciado por un engine mucho más suave y rápido, además de montones de detalles que afectan a la acción (nuevas armas o nuevas capacidades de nuestro protagonista). Como puedes comprobar, 989 Studios no ha perdido el tiempo.

PRESERVANDO LA PAZ

Como ya sucedía en la primera parte, nuestro héroe se enfrentará a una banda terrorista que amenaza con sus maléficas acciones la frágil paz mundial. Pero esta vez Gabriel Logan no estará solo; su antigua compañera de fatigas Lian Xin se suma a la acción. En esta secuela deberás controlar a los dos personajes que, de este modo, crean dos historias paralelas.

A lo largo de los 20 niveles del juego, deberás ayudar a tus compañeros (las escenas de camaradería están más presentes y te servirán de valiosa información), saltar en paracaídas, salvar rehenes, desconectar bombas, seguir a un enemigo sin ser visto, recuperar el armamento, colgarte de un camión, eliminar a peligrosos enemigos... y todo esto y mucho más con el mayor sigilo. La variedad de objetivos y submisiones es tal que no podrás dejar el mando aunque sean ciertas las predicciones de Nostradamus.

Todas estas misiones están apoyadas por un trabajo técnico envidiable. El nuevo engine permite mover más objetos en pantalla e iluminar con efectos de luz estáticos y móviles de una manera espectacular.

Gabriel se mueve a las mil maravillas; mucho mejor que en la primera parte. Lo mismo sucede con los enemigos que, además, muestran una Inteligencia Artificial digna de un superdotado.

Mención aparte merecen las secuencias introductoras y las intercaladas en la acción. Éstas son una gozada para la vista y para los oídos; ayudan a crear suspense, emoción y, por encima de todo, te dan ganas de seguir jugando, y jugando, y jugando, y jugando...

Las voces que han doblado esta nueva aventura sí están a la altura de las circunstancias. Comprobarás por ti mismo que están llenas de matices y sin la apariencia de culebrón venezolano que tenían en la primera entrega.

SÚPER LOGAN

Entre los otros aspectos que también han sufrido cambios destacan las capacidades de Gabriel Logan. A los movimientos ya conocidos (como la famosa voltereta) se suma uno que permite reali-

UNO CONTRA UNO

989 Studios se ha sumado al carro de los modos multijugador con una divertida opción Deathmatch. Los principales protagonistas del juego y sus escenarios estarán a tu disposición en esta modalidad de juego.



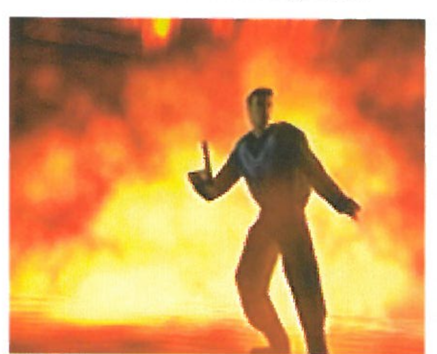

Lian Xing sufre los ataques de un indeseable en el modo pantalla partida.

AYUDA

La mejor manera de acabar con una fase es seguir de manera ordenada las misiones del tutorial. En alguna ocasión, perderás el tiempo y las vidas, por actuar desordenadamente. En la pantalla del puente este consejo es vital.

FÍJATE BIEN

Las secuencias animadas son muy buenas, sobre todo en lo que a creación de espacios se refiere. Pero el punto fuerte en este apartado son las voces en castellano. Una verdadera gozada.



Gabriel Logan parece una fuerza de la naturaleza dispuesta a restablecer la paz en nuestro planeta.



¡Qué preciosa puesta de sol!



Logan tiene un pájaro a punto de caramelo.



Utilizando un tipo de gafas podrás ver en plena noche.

zar saltos hacia adelante. Este movimiento se efectúa automáticamente cuando situamos a nuestro protagonista en el borde de una plataforma que, a pocos metros, tenga un lugar susceptible de permitir el aterrizaje. Si movemos a Logan hacia adelante, éste realizará el salto intuitivamente y tú podrás seguir la acción en un espacio nuevo.

Los otros cambios afectan, básicamente, al arsenal. Desde el principio dispondrás de un cuchillo que será ideal para degollar a los enemigos por la espalda evitando que salten las alarmas o avisen a un colega. También contarás con un lanzallamas, así como con diferentes rifles de precisión que te permitirán una mayor precisión de tiro. Lanzar granadas también resultará más sencillo gracias a una especie de punto de mira que controla la altura y la profundidad.

Otro gran acierto que han tenido los chicos de 989 Studios es el mapa. En la nueva opción de visualización del mapa, podrás localizar la mayoría de objetivos sobre el papel, aunque hay algunos que no aparecerán. ¡No todo tiene que ser tan fácil!

CASI PERFECTO

Un consejo: no lo dejes escapar. *Syphon Filter* es tan adictivo, tan exigente y tan hermoso técnicamente, que te atrapará en sus redes si amas los juegos complejos. La cantidad de novedades que contiene, la variedad de misiones, el divertido modo multijugador, las secuencias animadas y la tensión —sobre todo la tensión—, a la que te someterá hacen de este juego uno de los gigantes para PlayStation. Pocas veces una segunda parte ha sido tan claramente superior a su antecesora. ¡IMPRESCINDIBLE!

POWER NOTA



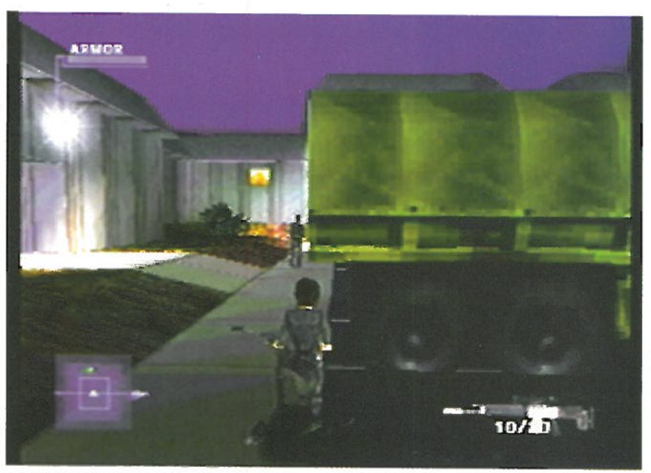
PlayStation.

Si te gustó la primera parte te encantará esta segunda entrega. Si no tuviste ocasión de disfrutarla, ésta es tu oportunidad. Novedades a mansalva, mejor apartado gráfico y voces en castellano perfectas. Absolutamente necesario.

9

A FAVOR
- + MÁS ADICTIVO IMPOSIBLE
- + TÉCNICAMENTE MARAVILLOSO
- + CASI TODO

EN CONTRA
- - ES BASTANTE DIFÍCIL
- - ALGÚN QUE OTRO POLÍGONO REBELDE



Nada mejor que esperar al enemigo agazapada. Cuando se acerque, acaba con él.



La fase del puente es una de nuestras favoritas. El sigilo será tu mejor arma.

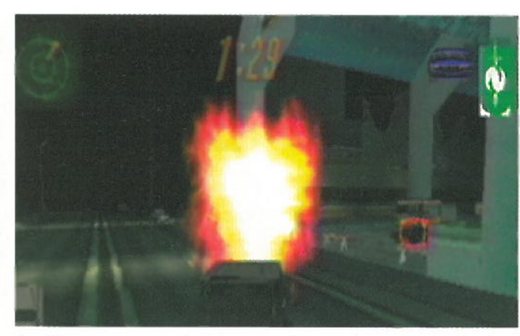


Logan parece una morcilla asesina.

Algunas secuencias no son aptas para todos los públicos. El cuchillo es un arma sigilosa.


Algunos cristales soportan bien los disparos de nuestro héroe.


Deberás poner a punto los reflejos para acabar con tanto enemigo.


Las Vegas es un excelente escenario para una persecución sin cuartel.

LA JUNGLA DE CRISTAL 2

El rey del tres en uno llega dispuesto a arrasar

FICHA

¿Disponible?
Marzo
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
N Space
¿Qué más ha hecho?
Duke Nukem: Time To Kill
¿Quién es el editor?
Fox
¿Quién es el distribuidor?
Electronic Arts
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad Analógico, G-Con, pistola de luz
¿Página Web?
www.diehardtrilogy2.com

John McClane ha decidido volver. Pero esta vez no ha necesitado apoyar sus aventuras consoleras en una nueva entrega de la saga cinematográfica. Su propio nombre y la increíble calidad que demostró su antecesor son argumentos suficientes para la aparición de esta secuela. Y, señoras y señores, el retraso ha valido la pena. Ha superado con creces a su antecesor, y sin la voz de Willis...

Ya han pasado casi tres años desde el lanzamiento del primer *Die Hard Trilogy* (*La jungla de cristal*). Un juego que se convirtió en un verdadero fenómeno de masas gracias a la variedad que ofrecía.

De hecho es un error considerar aquel CD como un juego, ya que en su interior encontrábamos tres juegos de muy diverso desarrollo. Estos tres juegos seguían el argumento de las tres películas protagonizadas por Bruce Willis.

El primero estaba enmarcado dentro del género del *beat 'em up* en *scroll*. Un rascacielos fue el escenario ideal. El segundo fue uno de los primeros *shoot 'em ups* que utilizaba la pistola de luz y situaba la acción en el aeropuerto de Washington. Y el tercero nos puso al volante de un coche en busca del malvado Simon en plena ciudad de Nueva York. Con tal variedad y con un aparato técnico de primer orden (hace ya tres años), este título se convirtió en uno de nuestros juegos favoritos, y todavía sigue siéndolo.

DE PELÍCULA

El estrés se ha apoderado de John MacClane. Para combatirlo, este policía de Los Ángeles ha decidido visitar a un antiguo colega (Kenny Sinclair) en la ciudad de Las Vegas. Pero, como reza el dicho, el hombre es el único animal capaz de tropezar dos veces con la misma piedra. Y MacClane tiene mucho de hombre, y... bastante de animal.

Éste es el argumento que ha servido de excusa a N Space para crear un nuevo CD con tres juegos en el interior. Este nuevo compacto sigue la estructura de su antecesor (un *beat 'em up*, un *shoot 'em up* y un juego de conducción asesina), con alguna opción más y con la experiencia y, el paso del tiempo, que han supuesto una mejora más que ostensible del apartado técnico.

El primer cambio que ofrece este título es un nuevo modo de juego en el que podrás combinar los tres géneros de manera intercalada. Ésta es la opción llamada modo Movie.

También encontrarás una opción de entrenamiento en la que podrás elegir cualquiera de las tres aventuras y deberás realizar sencillas misiones para prepararte en la lucha final.

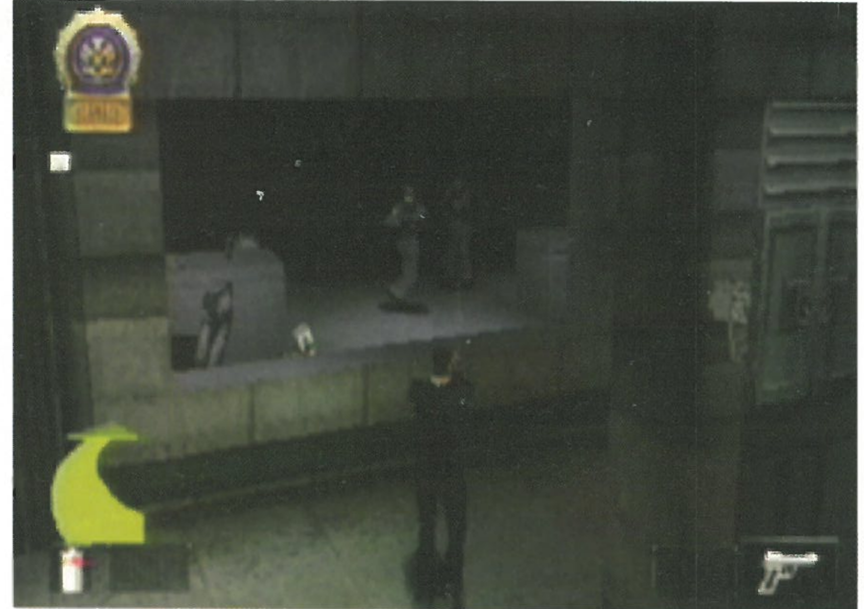
EL PASO DEL TIEMPO

Donde más notarás el paso del tiempo y, por tanto, la mejoría técnica, es en la fase que pertenece al género *beat 'em up* en *scroll*. Este juego, que utiliza una perspectiva al estilo *Tomb Raider,* ha superado a su antecesor en todos los aspectos.

Estamos ante un juego mucho más tridimensional. Ahora cambiarás de nivel de acción de manera más constante. Los ataques enemigos vienen de todas partes (también desde arriba) y esto consigue transmitir una excelente sensación de tridimensionalidad. Los enemigos muestran una buena Inteligencia Artificial (cosa que no sucedía en la entrega anterior). Y nuestro héroe está equipado con un arma de mirilla láser y puede pasar al plano subjetivo (a lo *Quake*) en cualquier momento para afinar la puntería.

TRES EN UNO

El modo Movie te permitirá participar en los tres juegos de manera intercalada. Es una excelente opción que ofrece mucha variedad.


La aventura empieza en esta cárcel de máxima seguridad.

AYUDA

En el segundo juego (el shoot 'em up) no te cortes un pelo y no esperes que el punto de mira se ponga rojo. Dispara sin miedo a los personajes que se acerquen.


La ciudad del vicio y del juego parece un arco iris de neón.


Sólo John MacClane es capaz de presentarse en un casino de esta guisa.



FÍJATE BIEN

John MacClane tiene diferentes maneras de dejar el mundo. Unas excelentes secuencias animadas dan testimonio de ello.



Nuestro héroe está a punto de perecer.

El juego se desarrolla en lugares tan diversos como en una prisión, un búnker, un laboratorio, una presa o en un casino.

Es increíble la calidad gráfica y sonora que atesora el juego que, si bien no es *Syphon Filter*, poco le falta.

MÁS DISPAROS POR FAVOR

El segundo modo de juego es el llamado Shooter y te permitirá desempolvar tu querida pistola de luz. Dispara sin pensarlo, no esperes hasta que el enemigo te tenga a tiro. Ésta es la máxima de este juego que, a través de seis niveles distintos, permitirá que ejercites tu oxidada puntería.

Sin lugar a dudas se trata de la modalidad más directa del juego, pero es la mar de divertida. Aunque no es excesivamente larga, sí que permite que disfrutes de la pistola y de las emocionantes situaciones en las que te verás comprometido.

El nivel gráfico y de detalle es enorme y supera de manera más que notable a su antecesor. Puedes disparar sobre diferentes partes del cuerpo y comprobarás que la reacción es completamente diferente. También ha aumentado la dificultad, un aspecto que sin duda es de agradecer ya que en la primera entrega acabarse este juego era muy sencillo. Muy divertido y refrescante.

VAMOS DE PASEO

Seis son los niveles que forman la fase de conducción en *Die Hard Trilogy 2*. La cosa va de eliminar enemigos machacándolos a golpes con tu vehículo. Serpenteantes carreteras, el desierto rocoso de Arizona o la ciudad de Las Vegas son algunos espacios en los que se sitúa la aventura.

La superación gráfica que acontecía a los anteriores juegos se hace patente, también, en esta modalidad. Espacios más abiertos y definidos, conducción más fluida e intuitiva son algunas de las mejorías que muestra el juego.

Se trata de un modo de juego genial. Pero, como todo lo bueno, merece algo de paciencia. Insiste y no ceses en tu empeño. Una vez domines la situación, te lo pasarás en grande con este juego.



Puede que los enemigos se escondan dentro de una de estas tragaperras.



Los tapetes verdes acabarán tomando un color rojizo.



La vista subjetiva, pulsando Triángulo, te permite tener esta perspectiva.

Los invitados al banquete han salido corriendo ante tanta violencia.



Se cruzarán en tu camino todo tipo de vehículos.



La sangre y las explosiones están a la orden del día.





Buzz se las tiene que ver con un enorme robot alien. Dispara primero a las vainas y a los aliens antes de enfrentarte al principal enemigo.

TOY STORY 2

Woody ha desaparecido y Buzz Lightyear sale en su rescate...

FICHA

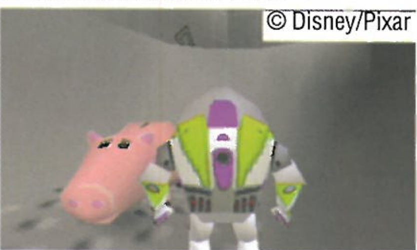
¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
8.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Disney Interactive
¿Qué más ha hecho?
Hercules
Tarzan
¿Quién es el editor?
Activision
¿Quién es el distribuidor?
Proein
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock, tarjeta de memoria
¿Página Web?
www.disney.go.com

TUS AMIGOS DE PLÁSTICO

Señores y señoras, con ustedes, los mejores amigos que un juguete puede tener. Los colegas de Buzz se pueden hallar en cada nivel. Encuéntralos y enfréntate a sus desafíos para ganar todos los importantísimos Planet Pizza tokens (bonus de pizzería).



Rex es el Tyranosaurio «sabelotodo».



Recolecta 50 monedas en un nivel y dáselas a Hamm.



Mr Potato está todo el tiempo perdiendo partes de su anatomía. Si las encuentras te dará *power ups.*



No tenemos ninguna duda en cuanto a la genialidad de Disney haciendo películas. Aunque en *Power* todos rondemos los veintitantos, siempre hay quien mantiene su espíritu de Peter Pan, y esto quizá explicaría por qué nos encantó *Toy Story*. Y así, a la vez que gozamos de la película, nos entretenemos con el juego.

Las segundas partes nunca fueron tan buenas. El abismo que separa la calidad de la idea de la del producto final es normalmente tan grande que ni un funambulista se atrevería a saltarlo.

Dicho esto, *Toy Story 2* resulta ser una sorpresa muy agradable. La primera impresión después de haber visto las obligadas secuencias de vídeo del principio es buena. Cada nivel se presenta como si de *sketches* sacados de los mismos estudios de la Disney se tratara. Si además tenemos en cuenta las pantallas de carga, resulta que se te hace la boca agua deseoso de saborear la acción que sigue.

FALSOS AMIGOS

Las imágenes sólo son una pequeña muestra de los gráficos que te esperan. Todos los escenarios tienen un aspecto fantástico, e incluso Buzz Lightyear corre, salta y se desliza que es una maravilla. Se nota de forma especial la atención que se ha puesto en los detalles, los niveles son creíbles y hacen que te apetezca explorar por todas partes.

En cuanto a la acción, que es un aspecto importante, tiene buenas cualidades que hacen que valga la pena. Los niveles no son inmensos pero esto significa que los puzzles son más lógicos y te dan una sensación más real de éxito cuando logras completarlos.

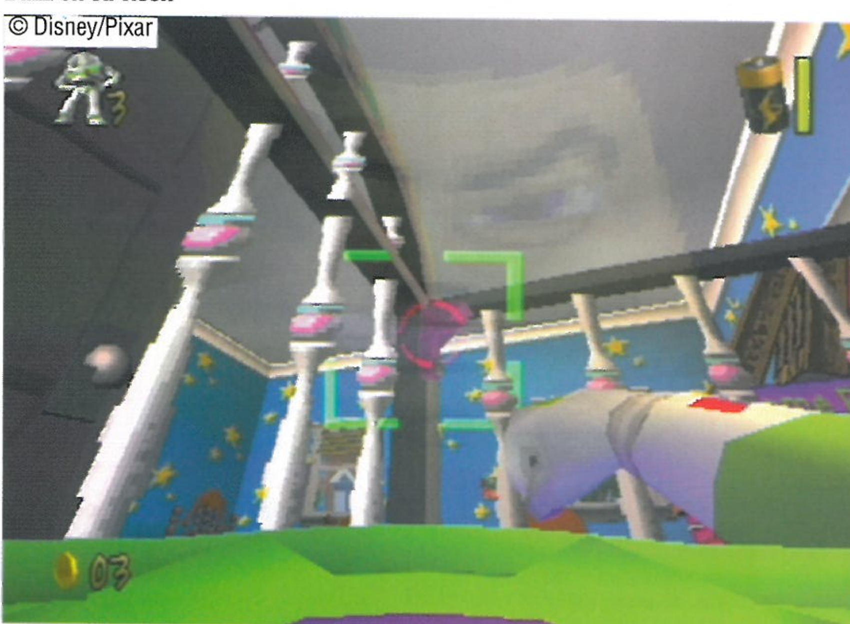
Si has estado siguiendo el argumento, descubrirás el extraño giro que da y que constituye una parte entera de la acción. Todos tus personajes favoritos que aparecen en la nueva película, los encontrarás en el juego. Aunque algunos amigos son... ¡Cuidado! En lugar de ayudarte a encontrar al desaparecido Woody, te van a plantear retos en cada nivel donde te los encuentres.

Si completas con éxito tus misiones te premiarán con un Planet Pizza token (*bonus* para pizzería). Acumula una cantidad de estos tokens para poder llegar al último nivel. Slinky, por ejemplo, te va a desafiar a que encuentres cinco objetos en un tiempo limitado, mientras

GRAN MOMENTO

Cuando tengas que usar por primera vez la visión en primera persona de Buzz para disparar, fíjate en lo detallistas que llegan a ser que hasta puedes ver el reflejo de Buzz en su visor.

© Disney/Pixar



Este esmero hasta con el más pequeño detalle es lo que permite a *Toy Story 2* sobresalir de la media en los juegos de plataformas.

POWER NOTA



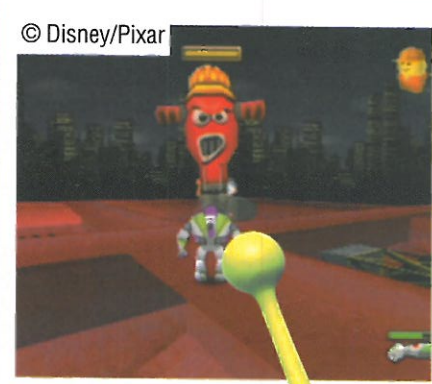
Éste es un juego de plataformas muy entretenido. Su único problemilla es que es demasiado fácil. Es lógico, mira qué bonito y divertido es. Un juego de niños que va a resultar una tentación irresistible para jugadores mayores.

A FAVOR
- + GRÁFICOS SÓLIDOS
- + NIVELES BIEN DISEÑADOS
- + LÓGICO

EN CONTRA
- - DEMASIADO FÁCIL
- - DEMASIADO CORTO
- - CÁMARA INESTABLE

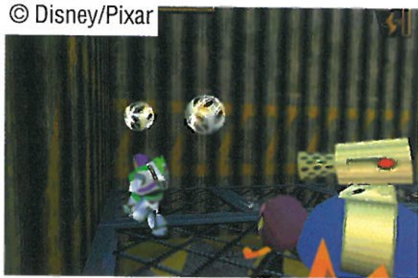
7

© Disney/Pixar



Este tipejo que ves en la imagen es un jefe.

© Disney/Pixar



El jefe Gunro Spider es uno de los más duros del juego.

que Mr Potato no para de perder sus miembros y facciones.

PLANETA PIZZA

Los Planet Pizza token son tu pasaporte para poder acceder al nivel final. Vas a necesitar 30 como mínimo para entrar en la última y decisiva confrontación, pero para completar el juego debes localizar y recoger hasta el último token.

Rex siempre está dispuesto a echarte una mano, por si acaso te encontraras desorientado. Siempre que te acerques a él te va a dar las claves suficientes para recuperar el camino, e incluso se va a esforzar para guiarte hasta algunos secretos que de otra forma no tendrías ni idea de su existencia. Aunque si lo tuyo son los grandes desafíos siempre puedes elegir ignorarlo.

COSAS DE CRÍOS

El nivel de dificultad es el único problema en *Toy Story 2*. La acción de plataformas y la de los *puzzles* son una pizca demasiado fáciles para el jugador medio, y completar el juego te llevará días, sino horas. Oficialmente, *Toy Story 2* es para el jugador más joven, pero todos sabemos que a esto se le llama «escabullirse». El hecho es que probablemente terminarás el juego tan rápido que ni siquiera se amortizará su precio. Aunque podrías regalárselo a tu hermano o hermana pequeños por su cumpleaños y entonces jugar cuando ellos no estén...

© Disney/Pixar



Una de tus prioridades debe ser la de aprender a columpiarte.

© Disney/Pixar



Reúne cinco pequeños marcianos para ganar un token.



© Disney/Pixar





MEJOR QUE CAESARS PALACE PEOR QUE NO HAY OTRO JUEGO DE ESTE ESTILO

POWER NOTA



Si te va el casino, no encontrarás nada mejor pero, ¿quién necesita un juego de apuestas cuando una baraja y unas pocas legumbres ya dan el pego? Depende de los durillos que tengas.

7

A FAVOR
- + GRÁFICOS PERFECTOS
- + MUCHOS JUEGOS
- + GANAR ES LA PERA

EN CONTRA
- - LE FALTA GANCHO
- - DEBES JUGAR MUCHAS HORAS PARA GANAR MUCHA PASTA

CAESARS PALACE 2000

El paraíso del juego en tu propia casa

FICHA

¿Disponible?
Marzo
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Runecraft
¿Qué más ha hecho?
Caesars Palace
¿Quién es el editor?
Interplay
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1-4
¿Accesorios?
No
¿Página Web?
www.interplay.com

TODO LUJO DE DETALLES

En el casino Caesars está representado hasta el más mínimo detalle. Tan sólo falta el típico listillo con vasos de papel repletos de fichas de poco valor, y fornidos «gorilas» controlando todos tus movimientos.



Si has apostado fuerte por el 15 negro, ya puedes empezar a dar saltos de alegría y a invitar a todo el mundo a una copita. Virtual, se entiende.



Hay tragaperras de todos los tamaños y colores.



Keno, un juego extraño pero muy adictivo.



Nos encanta el ruidito de los dados al deslizarse sobre el tapete.

Las jugadas de póker, con sus respectivos premios.



En la vida real, puedes ganar millones con esta maquinita.



Red Dog, un juego apto tan sólo para masoquistas.

Imagina la escena. Enfundado en un *smoking* impecable —que te ha costado un riñón— entras en uno de los casinos más prestigiosos de Las Vegas. De tu brazo, una damisela de belleza angelical y comportamiento apasionado. En tu bolsillo, un fajo de dólares tan grueso y tan verde como quilo y medio de espinacas congeladas. A medida que pasa la noche, una nube de curiosos se agolpa a tu paso, cautivados por tu buena fortuna y la siempre creciente altura de tus pilas de fichas. A la salida del sol, abandonas el local, con la damisela extasiada por tu buen hacer y una cuenta bancaria con más ceros que el expediente académico de Zipi y Zape.

Ahora despierta, porque algo así no te pasará en la vida. Pero si te va el rollo de jugarte la paga en una mesa de dados, *Caesars Palace 2000* es lo más parecido que encontrarás a esa estancia soñada en Las Vegas. Se trata de un título con licencia al que no le falta ni un sólo juego de apuestas: tragaperras, siete juegos de cartas —lástima que el póker sea un rollo— y ruleta.

EL COLOR DEL DINERO

Te llevará un buen rato ganar el dinero suficiente para hacer apuestas considerables, pero si al final no te queda más que calderilla, puedes pedir un préstamo al banco del juego. El aspecto general es impecable (tampoco es tan difícil) y, como era de esperar, la tensión aumenta cuando juegas con tus amigos. Tras el inevitable mensaje en pantalla que avisa de que «este producto sólo puede utilizarse con fines lúdicos», empieza la fiesta. La presentación de las casi 20 variedades diferentes de juegos de casino es irreprochable, y la sensación de estar jugándote una pasta gansa es muy realista. Puede que *Caesars Palace 2000* nunca gane un premio a la originalidad, pero al menos lo que hace, lo hace bien.



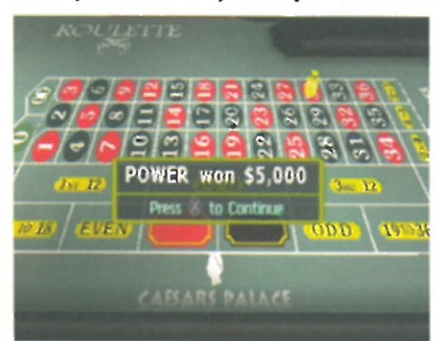
Esta máquina te desplumará el doble de rápido

AYUDA

Ruleta. Apuesta todo a rojas o negras, y guarda pasta sólo cuando ganes. Los dólares se apilarán a tu lado como atraídos por un imán.

TODO POR LA PASTA

No hay nada mejor que apostar todas tus fichas al color negro y ver cómo la ruleta, al detenerse, hace que todos tus deseos se conviertan en realidad.



Para ricos como nosotros, esas cifras son miseria...



... pero es que siempre ganamos.



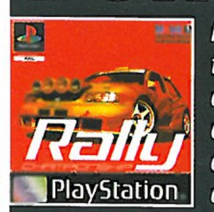
El Ford Puma es un buen coche para principiantes, aunque un poco inquietante en las curvas.



La multitud te abre camino mientras te largas a toda prisa. ¡Acelera!

MEJOR QUE TOMMI MAKKINEN RALLY PEOR QUE COLIN McRAE RALLY

POWER NOTA



Este título prueba que la belleza no lo es todo. Al rascar un poco en la superficie encontrarás un juego muy digno. Pero eso es todo, le falta esa suavidad y las características estilísticas que esperábamos de EA.

7

A FAVOR
- + PISTAS ASOMBROSAS
- + MUCHAS PISTAS
- + CARRERA EXIGENTE

EN CONTRA
- - NO HAY ATMÓSFERA
- - MALA PRESENTACIÓN
- - ACCIÓN FLOJA

RALLY CHAMPIONSHIP

Curva cerrada a la derecha, curva abierta a la izquierda...

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
HotGen Studios
¿Qué más ha hecho?
Muchos juegos para PC. Éste es su primer trabajo para PSX.
¿Quién es el editor?
Electronic Arts
¿Quién es el distribuidor?
Electronic Arts
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Volante Steering Wheel
¿Página Web?
www.hotgen.com

Seguro que alguno de vosotros habrá permanecido levantado toda la noche tan sólo para conquistar la tortuosa cuesta arriba en la sección de rally de *GT2*. También debe de haber quien ha devorado cada una de las palabras que hemos escrito sobre *Colin McRae Rally 2*, e incluso tomado apuntes. ¿Dónde encaja pues *Rally Championship*?

De hecho, no es que sea un mal juego, y eso es lo asombroso. Es sólo que no tiene esa finura de aquellos juegos que cuando los conoces no puedes prescindir de ellos. Es algo que no deja de ser extraño si consideramos que proviene del creativo mundo habitado por los chicos de EA. Aquí, los problemas que te encuentras son la pantalla de menús que tiene coches bloqueados, las clasificaciones de la competición no están ordenadas de mayor a menor puntuación y, lo peor, en ningún momento eres consciente de si estás avanzando en el juego.

Si juegas el tiempo suficiente (y esto significa mucho rato, pues cada uno de los seis *rallies* está hecho de seis etapas cada una de las cuales dura cinco minutos), podrás llegar a pilotar los tentadores Imprezas de este mundo. Aunque suponemos que te va a parecer excesivamente cruel hacerte ganar esta dificilísima carrera en un escenario de dificultad media antes de poder pisar a fondo tu nuevo Subaru. Es mejor que sigas nuestro consejo y te aprendas el camino difícil porque si te obstinas en el nivel fácil vas a perder unas dos horas y no vas a conseguir ningún premio a cambio. Debes saber que las pistas son absolutamente fascinantes (aparentemente basadas en los *rallies* reales), y a su vez el manejo está bastante bien.

Ni que sea a través de miradas disimuladas, todo el mundo se va a parar a contemplar *Rally Championship*, y el nivel de concentración necesario para conseguirlo es realmente descomunal. El realismo de los paisajes que transcurren por los lados de la pista, a veces es un poco optimista (podrás subir y bajar pór los terraplenes sin apenas modular la velocidad), pero de todos modos, esto está muy bien.

Con el modo dos jugadores y el modo arcade hay bastante diversión como para contentar a los fans de las carreras. Pero vas a salir un poco decepcionado porque no encontrarás la auténtica satisfacción. Los Estudios HotGen se han esforzado aunque parecen haberse olvidado de que lo que realmente nos encanta es que un juego sea atrayente.

EL FRENO DE MANO

Ya tienes una excusa para participar en rallies. Puede que no consigas los trompos que ves en la realidad, pero todavía supone una satisfacción levantar el freno de mano e ir de lado hasta encontrarte en la siguiente recta.



Con la nieve es aún más fácil deslizarte.



Enderézalo otra vez y márchate.

«SIGUE NUESTRO CONSEJO Y APRÉNDETE EL CAMINO DIFÍCIL, PORQUE SI TE OBSTINAS EN EL NIVEL FÁCIL VAS A PERDER DOS HORAS»



Un leve rechinamiento...



... con la parte inferior del coche.

AYUDA

Existen múltiples rutas, pero lo mejor es que te mantengas pegado al camino que te indican. ¡Hay demasiadas que no tienen salida!

FÍJATE BIEN

Depende de cómo se mire es una pena admitir que lo mejor de *Rally Championship* son los escenarios. Están situados en las Islas Británicas, y de alguna manera han conseguido recrear a la perfección la pradera británica. Si tenemos en cuenta los fondos, creemos que es el juego de carreras con mejores imágenes desde *Ridge 4*. Aunque pueda resultar chocante, es cierto.

El modo Carrera tiene el mismo nivel de detalle, con esas montañas estupendas en la lejanía.



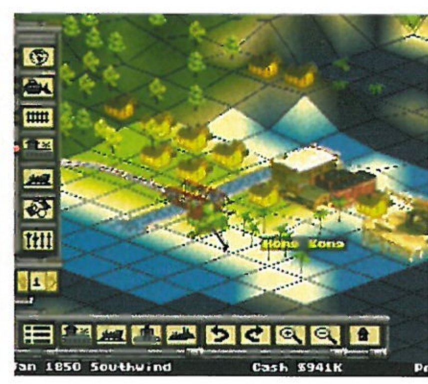
Los fondos son realmente sólidos; a veces demasiado sólidos. Si te das un golpe con una planta, te matas.



La opción de dos jugadores es un poco decepcionante.



Con *Railroad Tycoon* tendrás acción sin límites. La intro abrirá tu apetito por las reliquias de vapor.



MEJOR QUE THEME PARK **PEOR QUE** LMA MANAGER

POWER NOTA



Si te gustan los retos, puedes pasar un rato entretenido diseñando tu propio imperio del ferrocarril. Aunque te llevará horas de práctica y dedicación.

A FAVOR
+ TARDAS AÑOS EN ACABARLO
+ DUAL SHOCK EXCELENTE
+ LOS TRENES SON MONOS

EN CONTRA
- MODO TUTORIAL ESCASO
- SONIDO MÍNIMO

6

RAILROAD TYCOON 2

¡Olvídate de tu trenecito casero, éste es mejor!

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
8.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Tremor Entertainment
¿Quién es el editor?
Take 2 Interactive
¿Quién es el distribuidor?
Proein
¿Cuántos jugadores?
1
¿Accesorios?
Dual Shock, Mouse
¿Página Web?
www.tremor.net/railroadtycoon/

FÍJATE BIEN

¡Qué horror! Si no te ocupas del mantenimiento de tus trenes pueden averiarse o, lo que es peor, descarrilar. Es un trabajo muy estresante.



Pronto construirás tu imperio del ferrocarril gracias a las ingeniosas pantallas de opciones que ahorran tanto tiempo.



Tendrás de reconfigurar los vagones del tren, por supuesto, pero esto también resulta muy fácil en el juego.

Sí, sí, es un simulador de dirección ferroviaria. Hablemos claro: *Railroad Tycoon 2* no es el tipo de juego al que invitarías a los amigos a jugar unas partidas a la salida del insti. Bueno, al menos no se te había ocurrido hasta ahora. Si les pillas de buenas te pedirán que pongas el último que te has comprado, ¿pero qué saben ellos?

El juego consiste en ir ganando dinero gracias a una eficiente red ferroviaria: la tuya. Aparte de ocuparte de lo que ya te puedes imaginar, como por ejemplo, dónde hay que construir las estaciones y dónde hay que colocar los raíles, también deberás decidir qué máquinas comprar, qué rutas deben seguir los trenes, qué tipo de mercancías pueden transportar, qué instalaciones tienes en cada estación, si vender o no vender, a quién emplear como responsable y otros detalles por el estilo.

LARGO RECORRIDO

Para los principiantes es demasiado y el grueso del manual no inspira mucha confianza, que digamos.

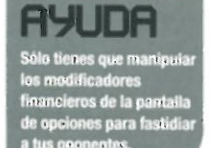
Menos mal que dispones del modo tutorial que ayuda a que te familiarices con lo más básico. Pero eso no quita que tengas las instrucciones a mano, porque hay que pensar en muchas cosas a la vez. De hecho, incluso ganar en el modo tutorial cuesta lo suyo y lo más probable es que necesites un poco de práctica para lograrlo.

ÚLTIMA PARADA

Dejando a un lado lo engorroso del tema y su intimidante complejidad, *Railroad Tycoon 2* es un juego muy bien hecho. Sus gráficos no son impresionantes, pero cumplen, y ver circular a tus trenes es muy divertido. Si estás dispuesto a dedicarle tiempo, al final verás que *Railroad Tycoon* es una experiencia muy gratificante.



San Diego.



AYUDA

Sólo tienes que manipular los modificadores financieros de la pantalla de opciones para fastidiar a tus oponentes.



Revivirás el encanto de las locomotoras.

Dale forma a tus escenarios.



Una red exitosa.



Tu imperio tiene que ser lo más eficiente posible.

JUEGO SUCIO

Si te cansas de tanto trato financiero, relájate un poco con otras opcions menos sesudas. Puedes colocar vías y construir estaciones a tus anchas.



Elige este modo para poder dedicarte sólo a construir y nada más.



Esta opción te da la oportunidad de experimentar con la red ferroviaria y su organización, para luego utilizarlo en el juego.

MEJOR QUE SPEED FREAKS PEOR QUE CRASH TEAM RACING

POWERNOTA



Teleñecos RaceMania es una maravilla metida en un CD. Su excelente sentido del humor, su maravillosa factura técnica, su infinidad de opciones y la cantidad de emociones que contiene lo convierten en una gozada para todo amante de los buenos videojuegos.

A FAVOR
+ MARAVILLOSO SENTIDO DEL HUMOR
+ TÉCNICAMENTE CASI PERFECTO

EN CONTRA
- LA CÁMARA EN ALGÚN MOMENTO

9



Animal se va de paseo por un lujoso, pero destartalado, hotel.



TELEÑECOS RACEMANIA

Una maravilla para toda la familia

FICHA

¿Disponible?
Abril
¿Cuánto cuesta?
N/D
¿Quién es el desarrollador?
Traveller Tale's
¿Quién es el editor?
Sony
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad Analógico

Cuando conocimos la intención de la factoría Henson de crear un juego de *karts*, aprovechando la tirada de sus personajes, nos echamos a temblar temiendo que sería otra mala copia de *Crash Team Racing*. Por suerte, la cosa no ha sido así y los creadores de este juego han desarrollado una verdadera maravilla, la mires por donde la mires. *Teleñecos RaceMania* es una de aquellas joyas que elevan la diversión consolera hasta el calificativo de arte gracias a la conjunción de todos sus elementos.

Toda la diversión y el sentido del humor que siempre han atesorado *Los Teleñecos* están perfectamente reflejados en este título que, además, muestra una factura técnica que roza la perfección.

Dispondrás de 28 circuitos por los que correrás a gran velocidad, divididos en siete localizaciones diferentes extraídas de las películas protagonizadas por la rana Gustavo y sus colegas. El Londres victoriano, Nueva York, la época de los piratas y un hotel son algunos de los espacios perfectamente recreados en este título. Cuatro torneos distintos para uno o dos jugadores. Podrás escoger entre 25 personajes diferentes, con sus características personales y físicas y con un vehículo que se adapta a su manera de ser (Peggy conduce un todoterreno, por ejemplo). Con este apartado de opciones no es descabellado decir que estamos ante uno de los juegos de *karts* más completos que existen.

Pero, por si fuera poco, el juego es tremendamente divertido y adictivo, gracias a un apartado técnico espléndido. La pantalla se mueve a gran velocidad y los decorados son inmensos. Pocas veces hemos visto tanto polígono junto moverse con la rapidez y la suavidad con la que lo hacen aquí, aunque en algún momento las cámaras nos jueguen alguna mala pasada.

Podrás tomar atajos, saltar por encima de profundos charcos, resbalar por la nieve, bajar por las escaleras de un hotel e interactuar con el escenario de mil maneras diferentes. Además, el juego hace gala de un sentido del humor maravilloso que se hace patente en los ataques que puedes realizar. Podrás lanzar pescados a tus adversarios, así como pingüinos explosivos o gallinas locas. También, al conseguir una cantidad más que aceptable de frutas, saldrás disparado a gran velocidad. La Inteligencia Artificial de los competidores parece extraída de la mente de Einstein. Este factor ayuda a que cada carrera tenga una emoción sin límite y que te enganches al Pad como un poseso.

Las virtudes de este juego son interminables. Si te gusta correr y divertirte. Si te gustan *Los Teleñecos*. Si disfrutas con los juegos bien hechos. Si estás vivo, simplemente, no puedes dejar escapar esta maravilla. Ve a la tienda, pregunta por él y, si lo tienen, no lo sueltes hasta haberlo acabado. Repetimos: es una verdadera maravilla.

FÍJATE BIEN



Estas preciadas frutas te impulsarán hasta el infinito y más ... ¡Esto es de otra película!

Cuando consigues recoger suficientes frutas como para llenar el contador, que se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla, pulsa R1 y tu vehículo saldrá disparado a tal velocidad que tu pelo no aguantará ni con 30 kilos de gomina.

AYUDA

Como ya sucedía en *Crash Team Racing*, utiliza los saltos para girar. De este modo, las curvas serán más sencillas y las tomarás más cerradas.

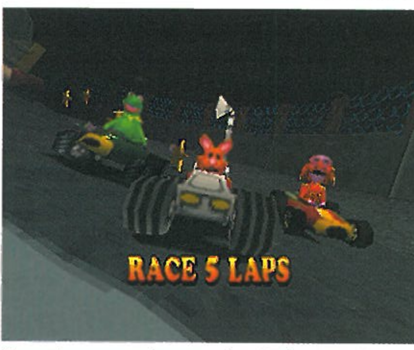
Pantalla partida para compartir la diversión con un colega.



Gonzo se desplaza gracias a una curiosa nave antigravedad.

QUE NO PARE LA RISA

Teleñecos RaceMania es un juego creado para divertir. En todo momento el sentido del humor sobresale de la pantalla para goce de los sufridos jugadores.



Con estos personajes no es de extrañar que el juego salpique tu hogar de buen humor.



Estas gallinas se convierten en una divertida forma de incordiar a los enemigos.





Un despacho puede ser una improvisada pista de carreras.



Los habitantes de esta casa no tienen unos hábitos demasiado higiénicos.

MICROMANIACS

Esos locos corredores con sus extremidades a propulsión...

FICHA

¿Disponible?
Abril
¿Cuánto cuesta?
8.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Codemasters
¿Qué más ha hecho?
MicroMachines V3
¿Quién es el editor?
Codemasters
¿Quién es el distribuidor?
Proein
¿Cuántos jugadores?
1-8
¿Accesorios?
Dual Shock, Multi-Tap, Tarjeta de memoria
¿Página Web?
www.codemasters.com

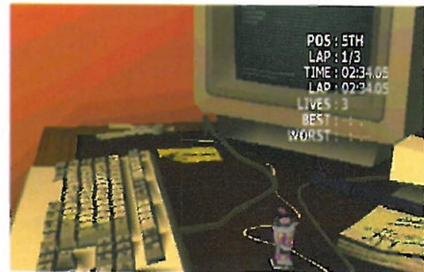


AYUDA

Cuando en el circuito Handyman Hurdless intentas pasar por debajo de una sierra, tu cabeza se separará de tu cuerpo. Nada mejor que usar el botón R1 y saltar lo más alto posible para evitar convertirte en dos pedazos de corredor.

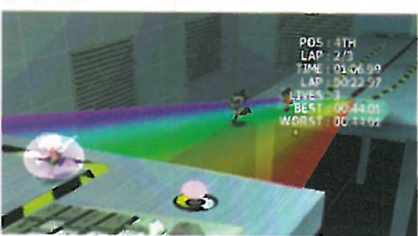
CONDUCTORES SIN VOLANTE

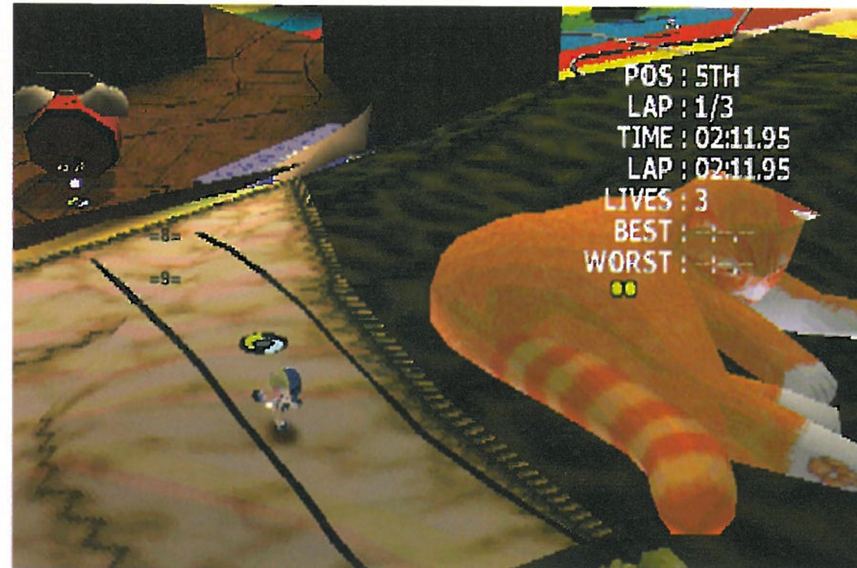
El cambio más espectacular con respecto a la primera parte es el que han sufrido los personajes. Ellos son los verdaderos protagonistas del juego. Su aspecto de fans y sus peculiares características los convierten en un atractivo aliciente.



Twister se ha quedado plantado. ¿Estará en huelga de chistes?




Estas pequeñas esferas servirán para potenciar a nuestros corredores.



Será mejor no hacer demasiado ruido para no despertar al gato.

Si tu Multi-Tap está criando telarañas. Si ya no eres el centro de atención del vecindario. Si los juegos de carreras te parecen una bandada de clones con alguna que otra diferencia. Y si lo que quieres es pasártelo en grande, sin más complicación que divertirte, no te pierdas estas páginas. Tenemos el antídoto para tus males.

Se ha acabado correr por el típico asfalto. Los decorados que te sitúan en bellos parajes han pasado a mejor vida. Los vehículos no son la única manera de superar algún récord. Y los conductores han dejado su aspecto serio y formal para transformarse en personajes divertidos y de variopintas personalidades. Todo esto gracias a *Micro Maniacs*, la esperada secuela de *MicroMachines V3*.

UN BUEN ANTECEDENTE

MicroMachines V3 significó una pequeña revolución dentro de los juegos de velocidad para PlayStation. Su desarrollo, su entorno gráfico (que te situaba en diferentes lugares de la vida cotidiana, como la cocina, el jardín, la habitación de juguetes, etc.), y una jugabilidad endiablada, que permitía la participación de hasta ocho jugadores simultáneos, robó el corazón de todos los jugones de la Play.

No es de extrañar la expectación creada tras el anuncio de una nueva versión. Y la verdad es que la espera ha valido la pena. Codemasters se ha traído bajo el brazo una verdadera joya, en la que la jugabilidad sigue brillando como la estrella más reluciente, sin dejar de lado los demás aspectos que han sido supervisados con el mayor de los cuidados.

El primer cambio que salta a la vista es la eliminación de los vehículos (aunque en algunas fases te subas a una moto). Estos vehículos han sido sustituidos por los personajes; divertidos velocistas que parecen sacados de un circo imaginario. Algunos tienen poderes psíquicos y otros son de lo más bruto.

Si antes la personalidad de los conductores no era relevante, en esta entrega las características de los personajes pueden determinar el desenlace de las carreras. Si tenemos en cuenta que éstos se mueven propulsados por sus piernas y que sus reforzadores (armas de ataque) tienen mucho que ver con su carácter, la elección debe ser más selectiva.

MENUDAS PISTAS

También los circuitos han sufrido ligeras modifi-

FÍJATE BIEN

Mira bien los pasteles de gelatina que se encuentran en algunas fases. Te resultarán de gran ayuda para llegar a las zonas de la pista más elevadas.



Por si no lo sabías, el juego está en estéreo.



Menudos lametones propina MawMaw.

caciones. Gráficamente la mejora es más que palpable. Los decorados son más profundos y hay muchos más detalles.

Si en la primera parte participar en uno u otro circuito te obligaba a cambiar la manera de correr, en esta entrega todavía más.

Cada circuito es un mundo. Te desplazarás por cañerías al más puro estilo *skater*, correrás por encima de un coche, dentro de un ordenador, en una bañera, por una cocina, y así hasta llegar a los 33 circuitos existentes.

Cada elemento de estos circuitos es susceptible de barrarte el paso, cortarte la cabeza (sierras), electrocutarte (cable suelto) o propulsarte (pasteles de gelatina).

DIVERSIÓN ILIMITADA

Pero si el aspecto técnico ha mejorado, la diversión tampoco se ha quedado corta. Porque *Micro Maniacs* es uno de los juegos más entretenidos y más llenos de humor que puedes encontrar para la gris de Sony. No te cansarás de jugar.

En su antecesor, lo mejor era jugar con el Multi-Tap y unos colegas, pero ahora te lo pasarás en grande tanto con amigos como si juegas tú solito. Son tantos los elementos de diversión, que el juego no tiene límites. Pero, un pequeño consejo, si tienes un Multi-Tap, no pierdas la oportunidad de disfrutarlo con esta maravilla creada por Codemasters.

MEJOR QUE CIRCUIT BREAKERS PEOR QUE -

POWER NOTA



El mejor juego para usar el Multi-Tap y uno de los mejores títulos para jugar solo. Diversión, sentido del humor y una realización técnica excelente para esta maravilla. La simulación vuelta del revés y convertida en una inyección de diversión pura.





9

A FAVOR
- + MUY DIVERTIDO
- + GRÁFICOS FENOMENALES
- + MULTI-TAP A TOPE

EN CONTRA
- - NO GUSTARÁ A LOS SERIOS
- - CONTROLES DIFÍCILES AL PRINCIPIO



Los circuitos internos del ordenador sirven, también, de carretera.



Pero ¿quién sigue usando el vinilo?



Al empezar la carrera, una cámara aérea te mostrará el recorrido del circuito.


El plástico hundido junto a armamento pesado no es la cosa más difícil del mundo.



Hay una maqueta de diario que te da el informe completo al final de cada etapa.



MEJOR QUE ARMY MEN 3D PEOR QUE Eagle One: Harrier Attack

POWERNOTA

Un juego de acción media que se salva gracias a la inclusión de un modo DeathMatch para dos jugadores de alta tecnología.

A FAVOR
- + PUZZLES ORIGINALES
- + MODO DOS JUGADORES EXCELENTE

EN CONTRA
- - SÓLO 16 ETAPAS
- - DEMASIADO FÁCIL
- - HAY MOMENTOS POCO AFORTUNADOS

6

ARMYMENAIRATTACK

¿Puede el hombrecito de plástico aniquilar a alguien?

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
7.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
3DO
¿Qué más ha hecho?
Army Men 3D
¿Quién es el editor?
3DO
¿Quién es el distribuidor?
Virgin
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Dual Shock
¿Página Web?
www.3do.com

Haz memoria y acuérdate de *Soviet Strike*. ¿Reacuerdas aquel magnífico helicóptero, armado hasta los dientes y ligeramente furioso? Mezcla estas imágenes mentales con flashes de *Micro Machines V3* y te harás una idea aproximada de lo que es *Army Men Air Attack*. Es un combate aéreo que te lleva a sobrevolar jardines y mesas de desayuno en un helicóptero minúsculo y bien armado.

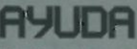
Además, te proporciona un montón de munición para disparar, soldados de plástico fundido, tanques de plástico y el curioso *jeep* de plástico. Aunque la auténtica diversión empieza cuando descubres todos los trucos e ingenios que se esconden en cada nivel. En otros niveles encuentras todo tipo de astutos insectos, que tanto te pueden ayudar como atacar. Hay un nivel en el que tus bases se ven invadidas por una colonia de hormigas y es imposible matarlas a todas antes de que destruyan tus defensas. Observa tu base desde más cerca y verás un gran donut pegajoso que, si lo pones en medio de la base de tus oponentes, atraerá a todas las hormigas de forma que atacarán el nuevo lugar. Un puzzle ingenioso y original.

ATAQUE MASIVO

La mayoría de las 16 misiones son fáciles de completar y los paisajes en 3-D por los que volarás son detallados y exuberantes, aunque hay cierta marcha atrás cuando la pantalla empieza a llenarse de vehículos. Todo este tipo de cosas son divertidas durante un ratito pero pronto buscarás otras opciones de juego para aliviar el aburrimiento.

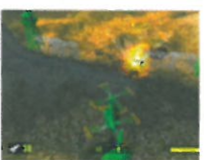

Elimina todos los obstáculos para mantener la travesía del tren hacia tu base a salvo... y ten cuidado con las hormigas.

AYUDA


En el juego hay una misión secreta escondida. Presiona Arriba, Abajo, Círculo, Arriba, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Derecha en la pantalla de contraseñas y ya es tuyo.

LA COLINA DE LAS HORMIGAS

Como ya hemos mencionado antes, éste es el formidable nivel en el que tienes que hacer frente a la amenaza de hormigas. Sólo hay una forma de salir de este lío.


«¡Están llegando a la colina! ¡Hay miles, sargento.»


Las soluciones más fáciles están delante de nuestras narices.


Levanta el donut hasta que sobrevuele la base del enemigo, suéltalo...


... y las hormigas se desvían. Un simple toque de inteligencia.

«TE PROPORCIONA UN MONTÓN DE MUNICIÓN PARA DISPARAR, SOLDADOS DE PLÁSTICO FUNDIDO, TANQUES DE PLÁSTICO Y EL CURIOSO JEEP DE PLÁSTICO»


Ah, ahora estás ante una base enemiga, ¿la ves? Todas las armas de juguete disparan hacia ti...


...pero sólo hacen falta un par de vueltas de ataques fuertes y andarán por los escombros.

Hay cuatro helicópteros extra para volar y una adecuada selección de copilotos para jugar, pero las opciones que escojas fuera de esto son un poco flojas. Por suerte, te aliviará el espléndido modo dos jugadores disponible en el cual puedes cooperar con tu compañero de equipo o, de aún mejor, jugar hasta el final de un modo aterradoramente adictivo: el modo Deathmatch para dos jugadores.

SOLDADITOS DE PLOMO

Puesto que no esperas un descomunal desafío al estilo *Tomb Raider* puedes estar satisfecho con *Army Men Air Attack*. Con el modo para un jugador, no jugarás durante mucho tiempo. De todas formas, como experiencia el modo dos jugadores es uno de los mejores del mercado.

FÍJATE BIEN

Puedes disfrutar mucho de este modo DeathMatch para dos jugadores... si es que ya estás cansado de *Quake II*, claro está.




Algunos mamporros desprenden espectaculares efectos de luz.



MEJOR QUE TOBAL PEOR QUE TEKKEN

POWER NOTA



Ehrgeiz es un excelente intento de llevar el terreno de la lucha en PlayStation un poco más allá. Por desgracia este esfuerzo choca de lleno con una realización técnica algo sencilla. Por suerte se incluyen algunas modalidades interesantes.

A FAVOR
+ LA ORIGINALIDAD
+ LOS PERSONAJES
+ LOS SUBJUEGOS

EN CONTRA
- EL CONTROL
- NO SORPRENDE GRÁFICAMENTE
- EL APARTADO SONORO

7

EHRGEIZ

Lucha, rol y algo más en este batiburrillo de Square

FICHA

¿Disponible?
Sí
¿Cuánto cuesta?
8.990 pesetas
¿Quién es el desarrollador?
Dream Factory
¿Qué más ha hecho?
Tobal, Tobal 2
¿Quién es el editor?
Square
¿Quién es el distribuidor?
Sony
¿Cuántos jugadores?
1-2
¿Accesorios?
Tarjeta de memoria, Dual Shock, Pad Analógico
¿Página Web?
www.square-europe.com

Square ha demostrado a lo largo de su trayectoria que no se conforma con la mediocridad. Sus juegos siempre intentan llevar un poco más allá los géneros que eligen. Todos sus programas de rol han ido superándose en cada entrega. El *beat 'em up* era un tipo de juegos que todavía faltaba en el catálogo de esta gigante nipona. Para ello nada mejor que la conversión de una recreativa, aunque llegue con algo de retraso.

Imagínate unos escenarios completamente tridimensionales con diferentes niveles de acción. Supón que, dentro de estos escenarios, se sitúan montones de objetos susceptibles de usarse. Sueña que, a lo largo del combate, puedes utilizar estas características del terreno y los objetos, para hacer pupita al adversario. Si, además, le añades un montón de luchadores (algunos sacados de la saga *Final Fantasy*), un número más que aceptable de combos y una segunda barra de energía para usar los objetos, tienes un dibujo, más o menos claro, de lo que representa el juego de lucha *Ehrgeiz*.

UN POCO CONFUSO

Después de la explicación anterior llegarás a la conclusión de que estás ante una manera original de ver el *shoot 'em up* en PlayStation, y estarás en lo cierto. Pero lamentablemente no todo es tan bonito en este juego. El original desarrollo de los combates queda un poco truncado a causa de un complicado control que te impide disfrutar al máximo de la acción. Sólo al profundizar durante horas llegarás a hacer algo de provecho.

Si a esto le añadimos que los gráficos, aunque correctos, no deslumbran, la idea original cae por su propio peso. Tampoco contribuye en exceso un apartado sonoro bastante flojo, cuyas melodías pasan desapercibidas por mediocres. No es un mal juego de lucha, pero no está a la altura de los grandes del género.

AÚN HAY MÁS

Y la cosa no acaba aquí. Porque dentro de este CD encontrarás un montón de subjuegos que, como mínimo, le alargan la vida y le otorgan un mayor interés.

Un curioso puzzle para dos jugadores, donde se deberán rellenar las casillas de un color. Una modalidad de carreras donde los corredores podrán usar cualquier estrategia (cuanto más sucia mejor) para acabar en primera posición. Un juego de lucha donde la resistencia será la mayor arma para el triunfo. Y por último, una entretenida modalidad de *Action RPG* que es bastante completa y no está exenta de cierto interés y diversión.

Con todos estos elementos, Square ha conseguido un juego completo y original. Pero lástima. El apartado de lucha, el principal, no llega a la altura de lo esperado y se queda en regular.

FÍJATE BIEN

Cloud Strife, Sephiroth y Django son algunos personajes invitados que seguro que te suenan.



El prota de *Final Fantasy VII* también reparte en este CD.


Nada mejor que esquivar los golpes de esta mole de grasa.

AYUDA

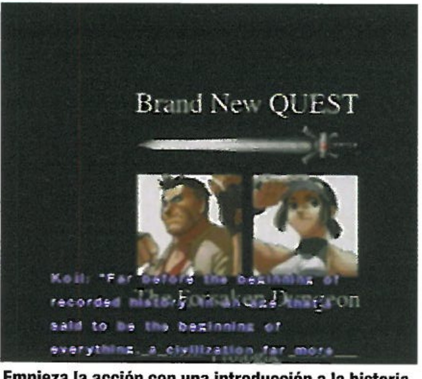
No gastes la barra de energía destinada a los objetos hasta que a tu contrincante le quede poca vida. De esta manera, un golpe puede ser definitivo.


Algunas fases tienen hasta tres niveles de acción.


Una nueva manera de ver el género de los puzzles.

ROL, CÓMO NO

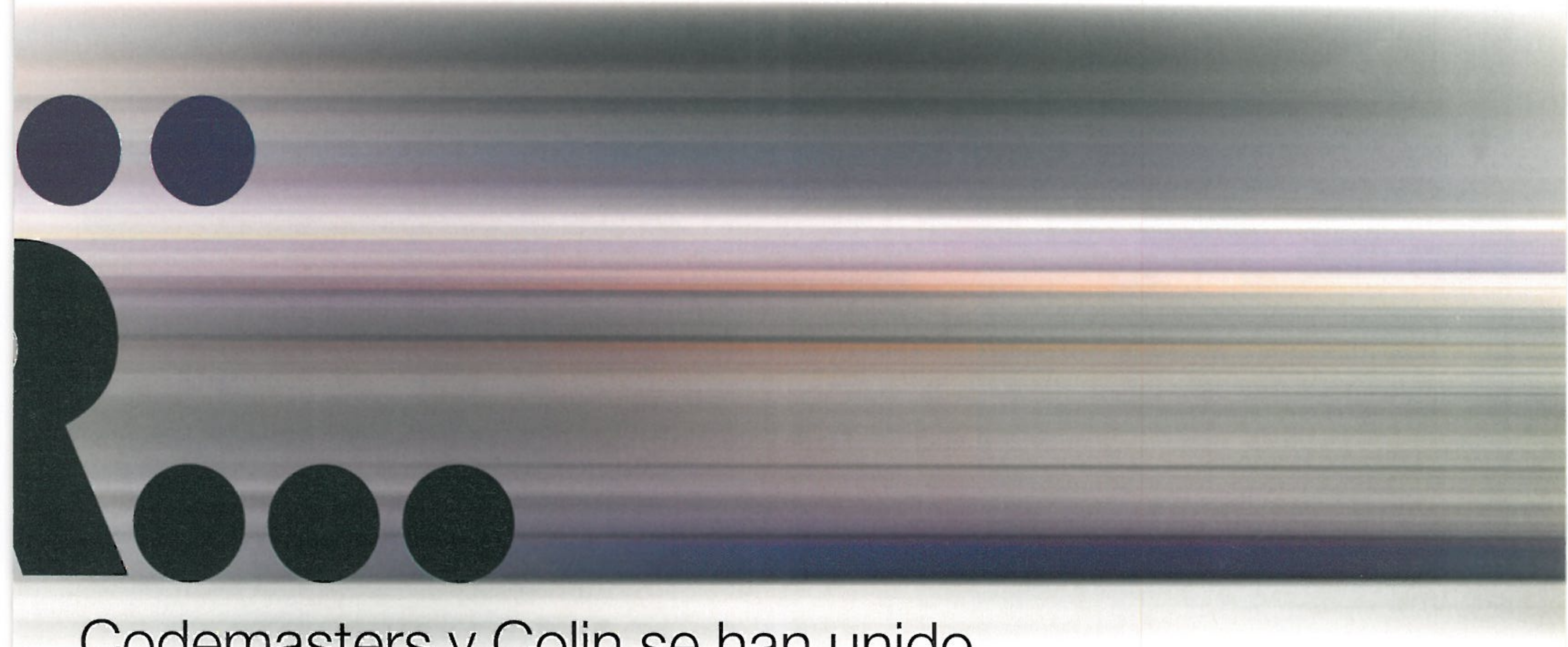
Tratándose de un juego de Square no es de extrañar que se haya incluido un juego de rol. Aunque la acción toma más relevancia que otros aspectos del género.



Empieza la acción con una introducción a la historia.


El entorno gráfico de este modo está bastante logrado.

MÁS GRANDE... MEJOR... MÁS RÁPIDO... MÁS...



Codemasters y Colin se han unido de nuevo para crear el mejor juego de rallies de todos los tiempos. Conviértete en el copiloto de *Power* mientras nos introducimos en el territorio McRae...

¡EN LA POLE!

Por extraño que parezca, el increíblemente fantástico *Colin McRae Rally* no hace mucho que ha llegado a América. En el resto del mundo —excepto en algunas ocasiones en ciertas partes de Europa—, los mejores juegos suelen llegar por adelantado, pero en este caso ha sido América quien ha tenido que sentarse y esperar mientras más de un millón de personas gozábamos no sólo de la mejor aventura en *rallies* (*Sega Rally* ni tan sólo se le acerca), sino de uno de los mejores juegos de carreras de la historia.

CMC Rally va a hacerlos picadillo pero sentimos no sentirlo por ellos. Aunque aún nos faltan algunas sesiones más para poder sacar conclusiones, las primeras impresiones de *Colin McRae 2* demuestran que va a ser la bomba.





La vista desde dentro del coche te sitúa directamente en el centro de la acción. Es la mejor forma de entrar en *CMC2* para los que juegan por primera vez, así que los novatos tomad nota.

Lo que más nos sorprendió de *CMC2* es que mezclan lo nuevo con lo conocido. ¿Lo conocido? La sensación immediata de calidad, el fuerte y ronco rugido del coche al arrancar, la forma en que los detallados fondos pasan a toda velocidad sin fallos técnicos, la presión y la emoción de saber que si fallas la única culpa la tienes tú.

¿Lo nuevo? Bien, hay un coche Colin para principiantes y un nada menos que elegante Ford Focus que sustituye el Subaru del original. Además están los gráficos; los circuitos y los bordes son tan suaves, detallados y con tanto colorido como una cría de camaleón. Los coches son igual de impresionantes. Echa un vistazo al primer *CMC* y verás rápidamente cuánto ha mejorado.

NUEVO PARA TODOS

El «culpable» de las nuevas delicias de *Colin McRae 2* que han llegado a *Power* es Guy Wilday, productor de *Colin McRae 2*. Mezclar lo nuevo y lo conocido le preocupa tanto como a nosotros.

«Nos hemos propuesto hacer algo para atraer a más público, pero manteniendo al mismo tiempo los fans del primer juego», dice Guy, «ya que los dos son igual de importantes. Por lo tanto, el hecho de volver a contar con el mismo equipo que trabajó en el primer *Colin* significa que pisamos fuerte», continúa. «Además, hemos añadido algunos elementos completamente nuevos que gustarán a todo el mundo», afirma Wilday.

Unos minutos más tarde, al tiempo que *Power* se toma un descanso y sustituye los 'elementos completamente nuevos' por un tentempié, la predicción de Guy se hace realidad. El modo arcade, que es la novedad principal de *CMC2*, es una verdadera maravilla. Las carre-

MODO ARCADE



Codemasters no podía prescindir de un modo arcade después de que tantos fans dijeran que sería como un sueño...

UNO ES DIVERTIDO, PERO DOS ES MEJOR



Corres contra cinco coches más y han cambiado la Inteligencia Artificial del oponente, por lo que todos harán lo que sea para ganar.



El modo arcade no es una versión reducida del juego central; necesitarás todas tus habilidades de conducción para ganar.

La principal diferencia entre el primer *Colin McRae* y el nuevo es el modo arcade. Es un paso adelante ya que mucha gente apreciaba lo bueno que era el original pero no les apetecía seguir jugando al darse cuenta que no había coches contra los que competir. Por otra parte, para los maestros de *Colin McRae* es más bien un examen de conducir en el que tienes que echar una carrera contra cinco coches más.

Se ha perfeccionado la Inteligencia Artificial del oponente. En todas las carreras, cada uno mira por lo suyo, así que no encontrarás cinco buenos conductores sino que te quitarán de en medio en grupo. Los coches controlados por la CPU chocarán, se embestirán y se echarán a un lado unos contra otros, las carreras resultantes son las mejores. Por supuesto, no temen dar una paliza a tu coche en su afán por la victoria.

Todas las pistas arcade son muy diferentes de las del juego central pero están situadas en los ocho mismos países. No se trata de correr contra otros coches como en las carreras tradicionales de *rallies* sino que tienen lugar en circuitos con curvas especialmente diseñadas al estilo arcade tradicional. El nivel de los detalles es tan alto como las carreras de competición pero se han construído de forma distinta para que la conducción sea menos técnica y resulte igual de entretenida. Así, por ejemplo, la pista italiana tiene unas magníficas curvas muy amplias y con mucho peligro.

A pesar de que los coches del modo arcade tienen menos detalles que los del juego central, siguen teniendo un aspecto fantástico, incluso cuando los seis coches aparecen en pantalla.

No obstante, el modo arcade no significa que puedas conducir como un loco ni que atravieses todos los rincones. A pesar de una pequeña reducción en los detalles, en el juego central, los coches siguen moviéndose como coches normales con sólo un cambio en el manejo. Aún tienes que dejarte la piel para ganar y ésa es la razón por la que el modo arcade va a ser una parte esencial del resultado final de *Colin McRae 2*.



Las pistas arcade son igual de estimulantes que las centrales excepto en que se han diseñado con la máxima diversión posible. Y lo han conseguido.



Los coches (ahora con 300 polígonos cada uno) gozan de todo tipo de detalles, como por ejemplo el petardeo del tubo de escape. También posee un buen rugido.

ras son aún más competitivas y están más cargadas de adrenalina que las del juego central y añade un capítulo completamente nuevo a la leyenda *CMC*.

«Queríamos conseguir el mejor juego de *rallies* y el modo arcade era una característica muy solicitada que nosotros también queríamos introducir», afirma Wilday. Junto con el modo arcade y los modos clásicos de competición, se encuentra el modo Time Trial con un coche fantasma durante la primera vuelta y Rally Challenge, un torneo eliminatorio muy especial que los chicos de Codemasters mantienen en secreto. Las repeticiones han sido diseñadas para parecerse a las de los *rallies* reales de la televisión; por ejemplo, la cámara enfoca con el *zoom* cuando un coche vuelca ya que es así como lo haría un cámara. Espera a verlos pasar por encima de los baches...

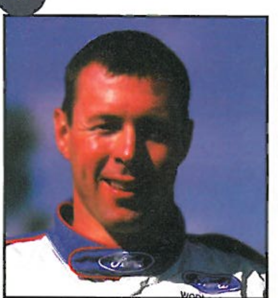
NO ES REAL, ES REALISTA

Todas esas prestaciones están muy bien pero en realidad sólo necesitas dos cosas para hacer que un juego de carreras sea genial: los mejores coches y las mejores pistas. *Colin 2* posee las dos cosas. Para que las pistas sean lo más imponentes posible, Codemasters ha puesto todas sus fuerzas en crear increíbles circuitos para todos los modos. Han enviado a un miembro del departamento de arte y otro del de diseño de pistas a varios países dónde graban imágenes digitales durante horas. Las imágenes se usan para crear pistas que parecen sacadas de un país específico pero en realidad no son lugares verídicos.

«En lugar de pistas reales», explica Wilday, «aparecen pistas realistas». De ese modo podemos transformar la carrera final en un instrumento de pista que hemos construido nosotros mismos.

EL NOMBRE

¿QUIÉN ES COLIN McRAE?



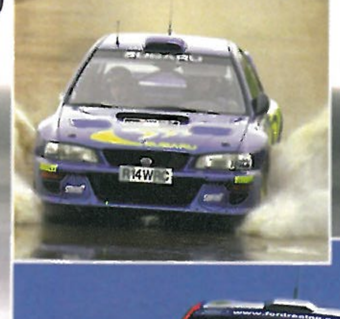
FICHA
Debut en el mundo del Rally: 1986
Debut en el Mundial de Rallies: 1987
Campeón británico: 1991,1992
Campeón Mundial: 1995; subcampeón 1996, 1997; Tercera posición 1998
Premio MBE: 1996

Nacido el 5 de agosto de 1968, Colin McRae estaba destinado a convertirse en corredor de *rallies*. Su padre, Jimmy, fue campeón británico en más de cinco ocasiones.

McRae junior debutó en los *rallies* en 1986 y después de cinco años con Talbot fichó por Subaru. Dos títulos británicos seguidos y más tarde su primera victoria en el Campeonato Mundial de Rallies. En 1995 se hizo con el Campeonato oficial. El triunfo que selló su título mundial fue la última etapa del Rally RAC 1995.

Desde entonces ha conseguido dos segundas posiciones y un tercer puesto. El año pasado, McRae y el copiloto Nicky Grist, que se han pasado a Ford, pusieron el nuevo Focus a prueba. Hace poco, a finales de enero, la pareja corrió para conseguir al menos un tercer puesto en el Rally Montecarlo antes de que un fallo técnico durante la última etapa acabara con sus esperanzas.

Los dos disfrutaron de su significativa entrada en los juegos.





Colin con su Subaru Impreza (arriba) y su nuevo vehículo, una edición especial del Ford Focus. ¡Vaya par!

«Hemos reconstruido la mayor parte del juego para hacer lo que los fans pedían y hacer algo de lo que estar orgullosos. Además, gustará a los fans nuevos y a los antiguos», sentencia.

Pero ¿hay algun fan en particular a quien le tenga que gustar cueste lo que cueste?

«¿El señor McRae? Ah, sí, está muy involucrado con nosotros. Juega y lo evalúa desde un punto de vista técnico. Por ejemplo, observó que el alerón debía desprenderse cuando el coche vuelca, ya que eso es lo que ocurre en el *rallie* real», comenta Wilday.





El proceso de aprendizaje en *CMC* era casi perfecto. En esta ocasión se ha mejorado el diseño.



¡SE DERRITIÓ!

Al equipo no se le da mal incluir detalles propios. Los parachoques crujen, se rompen, cuelgan de un solo tornillo o se desprenden en función del trayecto al cambiar de carril. En la carrocería no vemos ni rastro de las marcas de los choques. Las ventanas son un poco transparentes, así que puedes ver al piloto y al copiloto. Las salidas del gas y los reflejos en el coche son particularmente buenos.

En realidad, se ha empleado todo tipo de técnicas para hacer que *CMC2* resultara lo más realista posible. Para intentar capturar el sonido apropiado para el tubo de escape, pusieron un pequeño micrófono en la parte trasera de un Focus nuevo. El micrófono se derritió.

Puede que resulte difícil hacer secuelas de juegos clásicos porque surgen problemas, como por ejemplo cómo atraer nuevos jugadores sin marginar a los fans ya existentes y cómo reorganizar el primer juego pretendiendo que todo sea nuevo. A pesar de eso, *Colin McRae* no cae en ninguna de esas trampas. Parece completamente nuevo pero tan pronto como oigas el «3... 2... 1...» característico volverás a introducirte en el juego tan cómodamente como lo haces en tu par de zapatillas deportivas favoritas.





Cuando vuelcas así, no sólo se refleja el daño general sino que lo hace de la forma adecuada.



Una de las cosas que desmoralizaba a la gente en el primer juego era que lo encontraban difícil. Los recién llegados a esta secuela se encontrarán con un panorama un poco menos desalentador.

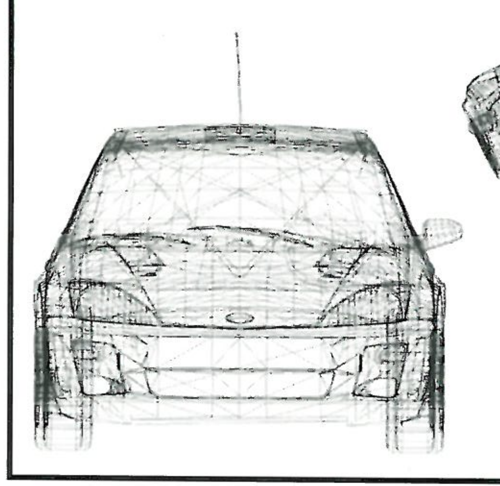


EL NUEVO FORD FOCUS

TENEMOS NUEVO FOCUS

Ford desveló recientemente su nuevo Focus y sigue siendo impresionante

Colin McRae tardará en conducir uno, pero Codemasters no va a olvidar que no lo pusieron en la versión final de *CMC Rally 2* ya que, aunque el juego se diseñó con el antiguo Focus, ahora se ha incorporado el nuevo modelo de forma que el juego es lo más actual que ha sido posible. ¿Ignorarías un coche tan impresionante como éste? Lo dudamos.



El cambio de Subaru a Ford por parte de Colin McRae ha sido un gran éxito y por eso Ford le ha regalado uno de sus mejore coches. El Focus de carretera fue galardonado como el coche del año en 1999 y es el primero de la nueva oleada de coches de Ford diseñado bajo el principio de la Nueva Era. El resto del mundo acaba de conocerlo.



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM



Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.9
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.6
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.10
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertu
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertu
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.7

TRUCOS

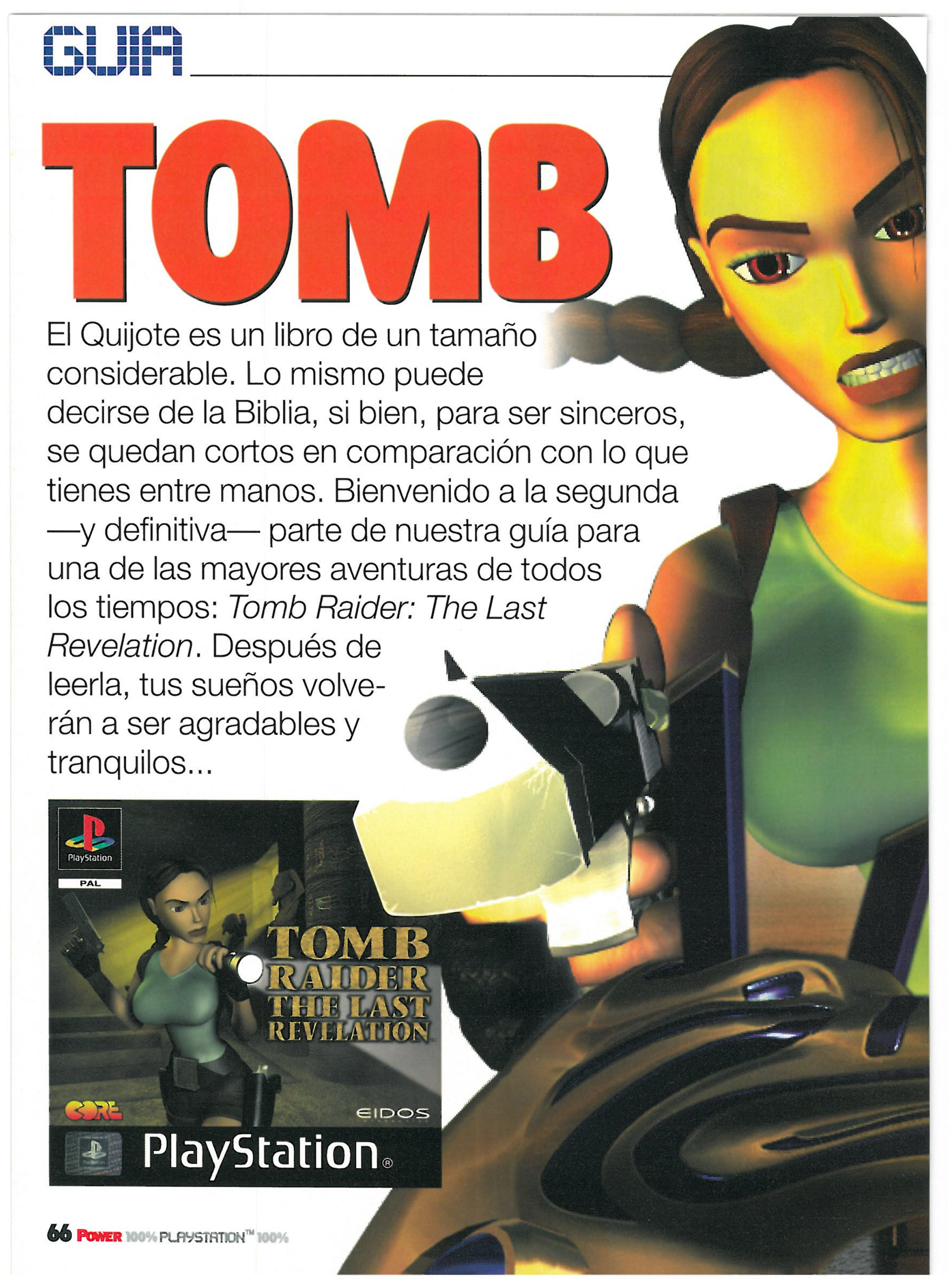
ABRIL 2000 : NÚMERO 35

ESTE MES

BIENVENIDO A LA NUEVA SECCION DE TRUCOS

TOMB

El Quijote es un libro de un tamaño considerable. Lo mismo puede decirse de la Biblia, si bien, para ser sinceros, se quedan cortos en comparación con lo que tienes entre manos. Bienvenido a la segunda —y definitiva— parte de nuestra guía para una de las mayores aventuras de todos los tiempos: *Tomb Raider: The Last Revelation*. Después de leerla, tus sueños volverán a ser agradables y tranquilos...



RAIDER 4
THE LAST REVELATION

Lara en una actitud a la que ya nos tiene acostumbrados. Siempre en pie de guerra. ¡Vaya chica!



TRAMO 9 - REGRESO AL TEMPLO DE KARNAK



01

02



03

Sal del agua, avanza a la carrera y, cuando llegues a este punto [01], déjate caer y dirígete al pasillo de la izquierda. Al final, a la derecha, hay un hueco en el que debes insertar la segunda Jarra Canopie. Hecho esto, regresa por el pasillo y ahora descubrirás que puedes caminar sobre el agua. Rodea la estatua por su espalda [02], sube por la derecha y sumérgete en el agua (primero mata a un par de caimanes). Nada hacia el otro extremo de esta zona, sal por el pasadizo que hay en la parte de atrás, acciona la palanca del final y vuelve al agua y al altar para recoger la Llave Hipóstila y la Diosa del Sol.

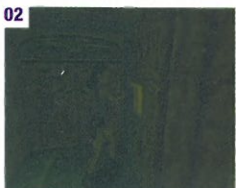
Sal del agua desde los bloques que hay en el lado izquierdo y regresa a este espacio por el que debes gatear (¿lo recuerdas?). Crúzalo para volver al templo principal. Dispara a los vigilantes y vuelve a la zona exterior.

Dispara a más vigilantes y cruza por la puerta de la derecha. Recordarás esta salida desde la última vez que estuviste, así que deslízate por la rampa de la derecha y volverás a estar en la Gran Sala Hipóstila.

TRAMO 10 - REGRESO A LA GRAN SALA HIPÓSTILA



01



02



03

Sal de este foso y, en el exterior, dirígete hacia la izquierda. Dispara al ninja y avanza hacia el Norte (trepa sobre el bloque) para adentrarte en un lugar que te resultará familiar. Parte hacia la izquierda, dobla la esquina (y acaba con dos ninjas más) y, de nuevo, salta sobre ese foso complicado [01].

Olvídate de la puerta de la derecha que has utilizado antes y trepa sobre las rocas que tienes delante para subir a la cornisa. Déjate caer, dobla la esquina e introduce la Llave Hipóstila en la cerradura [02].

Mata a los ninjas, recoge la munición y sube por las rocas que hay a la derecha de la puerta por la que has entrado a la sala. Salta hacia esta cornisa pequeña [03] y sube hasta las barras. En el primer cruce, gira a la derecha y, en la sala siguiente, utiliza las barras para cruzar hasta la esquina derecha, en la que hay otra puerta. En la zona siguiente, vuelve a subirte a las barras y dirígete hacia la derecha, donde tienes una cornisa con un interruptor [04]. Acciónalo y en la sala previa se abrirá una portezuela que te permitirá acceder a un sector nuevo. Vuelve atrás, gira a la izquierda tras cruzar la portezuela y sube a la cornisa que hay detrás.

Trepa y súbete a las barras que acabas de usar; verás una plataforma cuadrada grande que se parece un poco a ésta [05]. Dirígete al extremo izquierdo más alejado, dispara a la roca y caerá al nivel de abajo. Ahora dirígete al agujero enorme que hay en el centro de la plataforma y déjate caer dentro de la jaula que ha formado la roca. En la cornisa que tienes delante hay munición, así que recógela y parte hacia la izquierda.



04



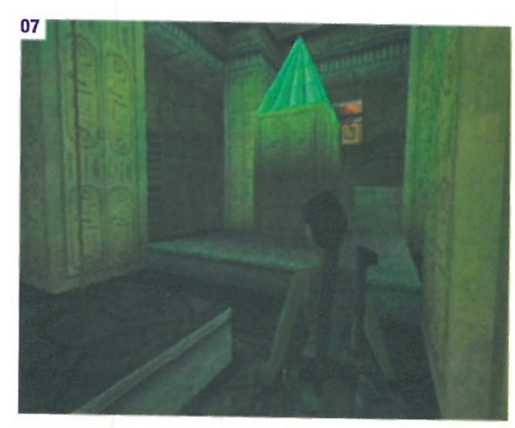
05

06



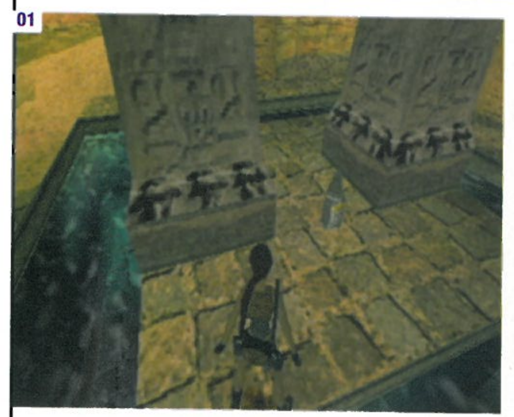
Pasa de la sala grande de la izquierda y baja por el pasillo. Casi al final del siguiente pasillo hay un espacio de escaleras, así que súbete aquí y entra en la sala siguiente. Ahora hay tres zonas con torniquetes que debes mover y controla la localización de los tres láseres que tiene debajo. En la primera sala, mueve el torniquete una vez, [06], en la sala siguiente, muévelo dos veces y, en la última, una sola vez. Vuelve a la primera sala, baja por la escalera, avanza por el pasillo y luego gira a la derecha para entrar en esta sala [07]. Tira de la cadena hacia tu izquierda y los láseres destrozarán la pirámide pequeña que hay en lo alto de la columna que tienes delante; aparecerá el Disco del Sol. Recógelo y cruza por el agujero nuevo que ha aparecido en el otro lado de esta estancia. El nivel acaba, y puedes volver al Lago Sagrado.

07



TRAMO 11 - REGRESO AL LADO SAGRADO

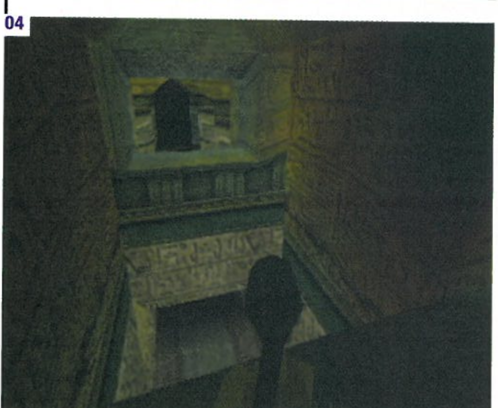
01



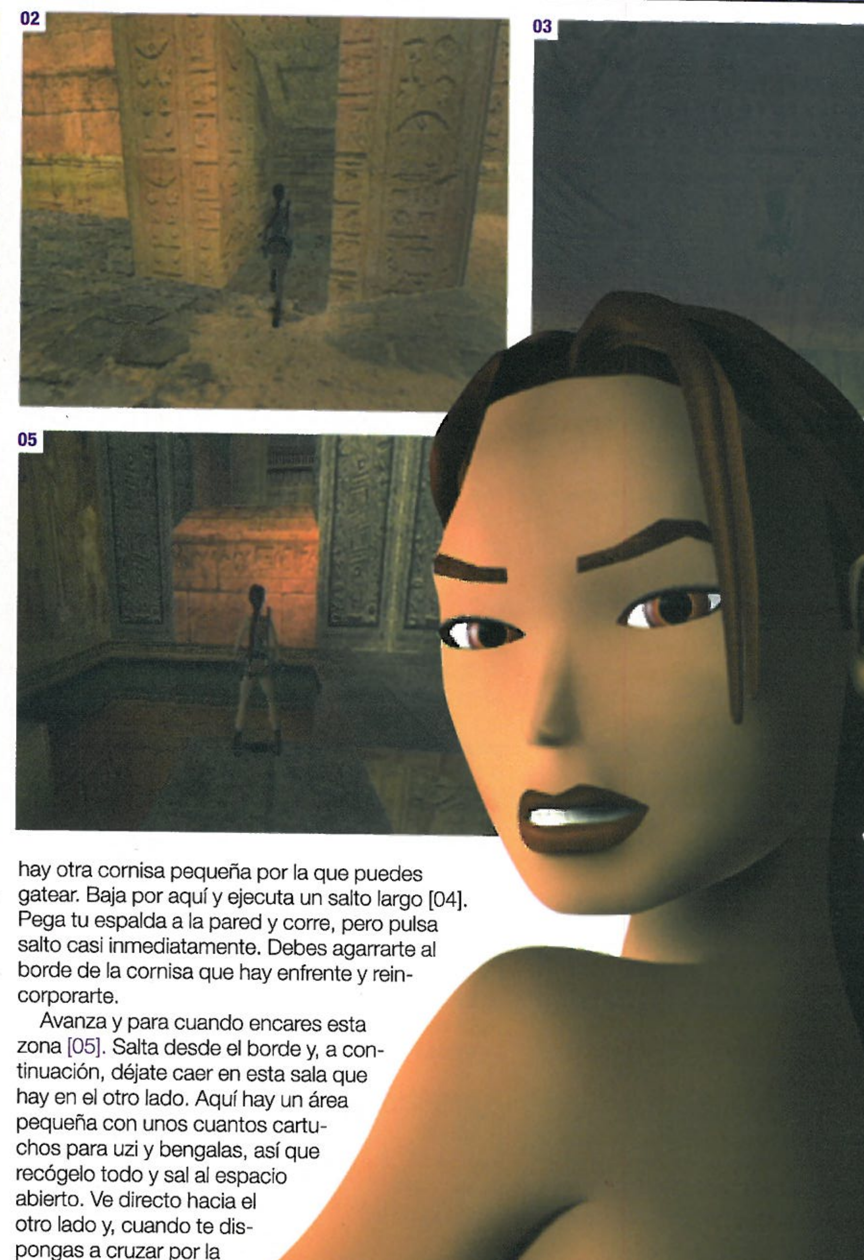
02

03

04



05



Mata a los escorpiones en la primera sala al aire libre a la que llegues, zambúllete en el agua y recoge los cartuchos de escopeta y el botiquín pequeño. Sal del agua y, en el centro de esta isla pequeña tienes este pequeño pedestal [01]. Combina la Diosa del Sol con el Disco del Sol y coloca el Talismán resultante sobre el pedestal.

Se abrirán tres puertas a tu alrededor: encara el pedestal y cruza primero por la de tu izquierda. Zambúllete en el agua y descubrirás un montón de ítems. Después sube al poste, salta hacia la plataforma pequeña que hay en lo alto y luego hacia la salida. Cruza y entra por esta puerta [02]. No esperes nada del otro mundo, ya que sólo hay un poco de munición. Recógela y cruza por la última puerta de tu derecha al salir de aquí.

En esta enorme y ruinosa sala, sube a los bloques rotos que hay en el centro y dirígete hacia la cornisa más alejada a través de esas barras que siempre aparecen cuando más las necesitas. Déjate caer al final, pero pulsa Acción de inmediato para agarrarte a la cornisa que tienes justo debajo [03]. Al subir por la rampa del Este descubrirás munición para la uzi y, a continuación, en el extremo opuesto, hay otra cornisa pequeña por la que puedes gatear. Baja por aquí y ejecuta un salto largo [04]. Pega tu espalda a la pared y corre, pero pulsa salto casi inmediatamente. Debes agarrarte al borde de la cornisa que hay enfrente y reincorporarte.

Avanza y para cuando encares esta zona [05]. Salta desde el borde y, a continuación, déjate caer en esta sala que hay en el otro lado. Aquí hay un área pequeña con unos cuantos cartuchos para uzi y bengalas, así que recógelo todo y sal al espacio abierto. Ve directo hacia el otro lado y, cuando te dispongas a cruzar por la siguiente puerta, verás una escena de vídeo en la que se aprecia el retorno de tu viejo amigo Von Croy.

TRAMO 12 – LA TUMBA DE SEMERKHET

01


02

03

Dispara a los jarrones para conseguir munición de uzi y un botiquín grande y, a continuación, deslízate por la rampa que tienes delante. Mediante una escena de vídeo verás un enjambre de escarabajos letales. No puedes matarlos, así que en cuanto caigas entre ellos, corre hacia el centro de la sala, salta hacia las barras [01] y avanza por ellas hasta el final.

Baja por la rampa siguiente, sube al poste y baja hasta la sala que tienes justo debajo. Desde el poste, ejecuta un salto hacia atrás, recoge la antorcha apagada y enciéndela; así conseguirás mantener a raya a los escarabajos. En el centro de los tres muros hay tres interruptores. Mete tu mano para accionarlos (uno contiene un botiquín pequeño), y abre una puerta en la sala de abajo. Vuelve al poste, deslízate por él y cruza a toda pastilla la puerta que acabas de abrir.

En la siguiente sala pequeña, empuja el bloque rojo de la pared izquierda para que aparezca la salida. Cruza por aquí y entrarás en una zona enorme en cuyo centro hay lo que podría describirse como un juego de tablero [02]. Sin embargo, antes que nada ve hacia la derecha, dobla la esquina y baja por la escalera. Trepa por aquí y entra en la sala siguiente, a la que simplemente debes dejarte caer.

Mata a los perros y corre por la zona central hasta que llegues a estas tres llamas [03]. Guarda la partida, apártate un poco de la llama de la izquierda y, cuando se retraiga, corre a toda pastilla y «utiliza» el interruptor para conseguir un botiquín: si cualquiera de las llamas te toca, corre hacia los dos pequeños estanques que hay en el otro lado y zambúllete para no achicharrarte. Activa los dos interruptores de las llamas siguientes y se abrirá una puerta que queda a su derecha. Será mejor que la cruces.

Aquí hay otra piscina y seis interruptores con llama más, pero no te preocupes, ya que son bastante sencillitos. Al principio hay una llama que no funciona, así que activa este interruptor y, a continuación, ve a por el resto. Salta hacia el otro lado de las llamas y verás más barras por las que balancearte; pero ten cuidado con la caída que tienes debajo. Dobla la esquina y, de vuelta a la sala principal, verás que ahora hay una cornisa elevada a tu derecha a la que puedes subir [04]. Una vez allí salta hacia la pequeña cornisa que hay en la zona central. Ve hacia la derecha y verás otro interruptor con llama; actívalo y vuelve por donde has venido para regresar al suelo.

Baja por la rampa del centro de la sala y recoge las Reglas de Senet. A continuación vuelve a la sala del juego de tablero y sube por la escalera que hay en el lado opuesto a la que acabas de utilizar. Arriba hay una pequeña escena de vídeo y después volverás al juego.

El juego de tablero es bastante sencillo, ya que te explican todas las reglas. Asegúrate de guardar antes de empezar la partida y, si pierdes (cosa que sucederá las primeras dos o tres veces), reinicia aquí y no continúes hasta que ganes (puedes seguir aunque pierdas, pero la ruta será mucho más larga y difícil, así que no pares de intentarlo hasta salir victorioso).

Cruza de un salto las columnas que han aparecido delante de tus narices en esta sala [05] y, al final, baja por cualquier tramo de escaleras; cruza la puerta del final. Baja por la rampa siguiente y, a mitad de camino, dispara a los jarrones grandes para conseguir munición de uzi. Baja hasta la base de la rampa y cruza a la carrera la zona siguiente para esquivar a las cucarachas. Salta sobre el poste que hay al final. Trepa por el poste y, en la zona pequeña que tienes encima hay un botiquín grande y una puerta por la que salir. De momento, olvídate de las luces y de los espejos [06]; en la esquina sudoeste hay una pequeña senda que conduce al exterior. Cruza por aquí, sube al poste siguiente y cruza el pasadizo de la derecha.



Hay tres piezas más de Senet en la sala siguiente, y lo único que debes hacer para completar el puzzle es colocarlas sobre los cuadrados del color correspondiente. Hecho esto, vuelve a la sala de las luces y los espejos y verás que se ha abierto un agujero en el centro. Pasa por él y gira por la primera a la derecha para disfrutar de otra escena animada escalofriante.

04


05


06


TRAMO 13 - GUARDIÁN DE SEMERKHET


01

02

03

Déjate caer por el agujero que tienes delante y, para cruzar por las cuchillas circulares [01], corre, pulsa R2 para acelerar y, a continuación, cruza de un salto. Puede que te lleves algún rasguño, pero no perderás mucha energía.

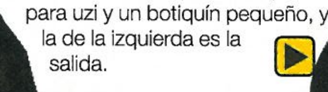
Deslízate por la rampa siguiente y, arriba a la izquierda, hay una zona a la que debes trepar. En la sala siguiente hay otro puzzle, pero éste es algo más complicado [02]. Gira la rueda hacia tu izquierda unas cinco veces y corre hacia la puerta que hay en el otro extremo de la sala... pero no intentes parar en los saltos, ya que la puerta se cerrará y te atrapará. Si eres rápido, te dará tiempo a pasar a gatas por debajo de la puerta, pero no pares de moverte cuando estés en el otro lado, ya que si vas despacio, los pinchos te ensartarán.

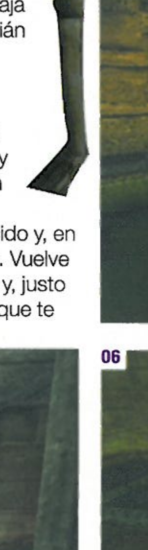
Salta hacia la izquierda, recoge el Vraeus Dorado [03] y, a continuación, déjate caer y dirígete a la salida que está bajo la entrada de la estancia. No pares hasta que llegues a esta zona [04] y coloca el Vraeus en el interruptor que hay a la derecha de la sala. En la escena animada que viene a continuación aparece la localización de la Llave del Guardián, así que recógela y, en el muro Este, verás una cerradura pequeña que encaja a la perfección. Introduce la Llave del Guardián y déjate caer por el agujero que se abra.

Deslízate hasta el fondo y, de inmediato, avanza por la derecha. Recoge el botiquín pequeño que hay en el centro y sigue por el pasillo. Al final hay un interruptor: acciónalo y por la puerta que tienes delante irrumpirá un toro (sí, sí, has leído bien: un toro). Sal por piernas por el pasillo por el que él ha aparecido y, en la sala del final, recoge la antorcha apagada. Vuelve a correr hacia la puerta que destrozó el toro y, justo a su izquierda, tienes una llama en la pared que te servirá para encender la antorcha [05].

Vuelve a la sala en la que has encontrado la antorcha y enciende todas las antorchas de la pared. Cruza la puerta que se abra y en la sala siguiente hallarás un montón de ítems. Después, vuelve atrás por los pasillos, pasa al toro y espera delante de la puerta que hay al final. El toro enfurecido cargará contra ti y, cuando esté a punto de darte, salta hacia adelante y el tontorrón se la pegará contra la puerta. ¡No nos dirás que no somos inteligentes!

Avanza por este sendero que acaba de abrirse, y utiliza al toro para que pulse los tres interruptores de la sala siguiente (aquí tienes el aspecto de uno) [06]. Se abrirán dos puertas. La derecha conduce a una sala con munición para escopeta, para uzi y un botiquín pequeño, y la de la izquierda es la salida.





05

04


06





TRAMO 14 - FERROCARRIL DEL DESIERTO





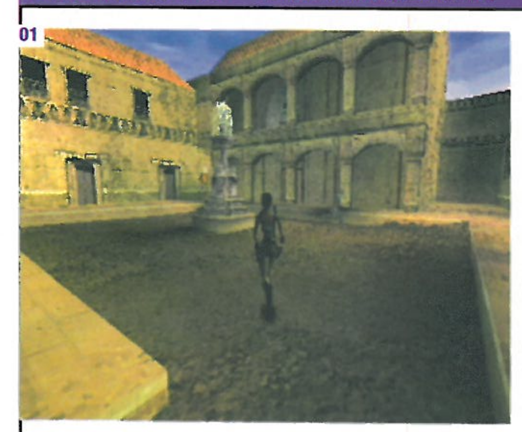
Acciona la palanca de esta estancia para abrir la salida que te sacará de este vagón de tren. Cruzar los siguientes vagones es bastante fácil. Si no ves la ruta a seguir al final de uno, busca la escalerilla medio escondida que todo vagón incorpora en la parte trasera y que tienes delante [01]. Cuando llegues a esta zona [02], déjate caer desde el borde y desplázate colgado por los dedos hasta el final antes de volver a incorporarte.

En el último vagón del tren, tírate y agárrate de la parte trasera, vuelve a tirarte y agárrate de nuevo de la caja. Trepa, recoge la munición y la energía y sal con un salto sobre la caja. Déjate caer y agárrate por detrás, desplázate a la izquierda [03] y trepa a lo alto.

A medio camino, en el lado derecho del vagón, vuelve a dejarte caer y a agarrarte y verás otra trampilla por la que colarte. Repite el truco de antes y, una vez dentro, verás una palanca (imprescindible para todos los niveles a partir de ahora), así que recógela y utilízala en la palanca rota que hay aquí [04] para abrir la puerta. Ahora vuelve al primer vagón e introduce la palanca en el interruptor roto.



TRAMO 15 - ALEJANDRÍA







Entra a la carrera en el centro de la ciudad [01] y avanza hasta la esquina superior izquierda. Aquí tienes ítems, así que recógelos y, al final del pasillo, gira a la izquierda y entra por la puerta. Sube la escalera y en una escena animada te reunirás con tu viejo mentor francés. Hecho esto, recoge la mira láser y la munición que hay en la mesa [02] y sal al balcón.

Vete por la izquierda, salta el foso y mata al vigilante. Avanza y encara el edificio que tienes enfrente [03]. Salta, agárrate del tejado y desplázate por él hasta que estés sobre un interruptor. Déjate caer, acciónalo y se abrirá una puerta debajo de ti. Crúzala y llegarás a una zona secreta con munición para la ballesta y más energía.

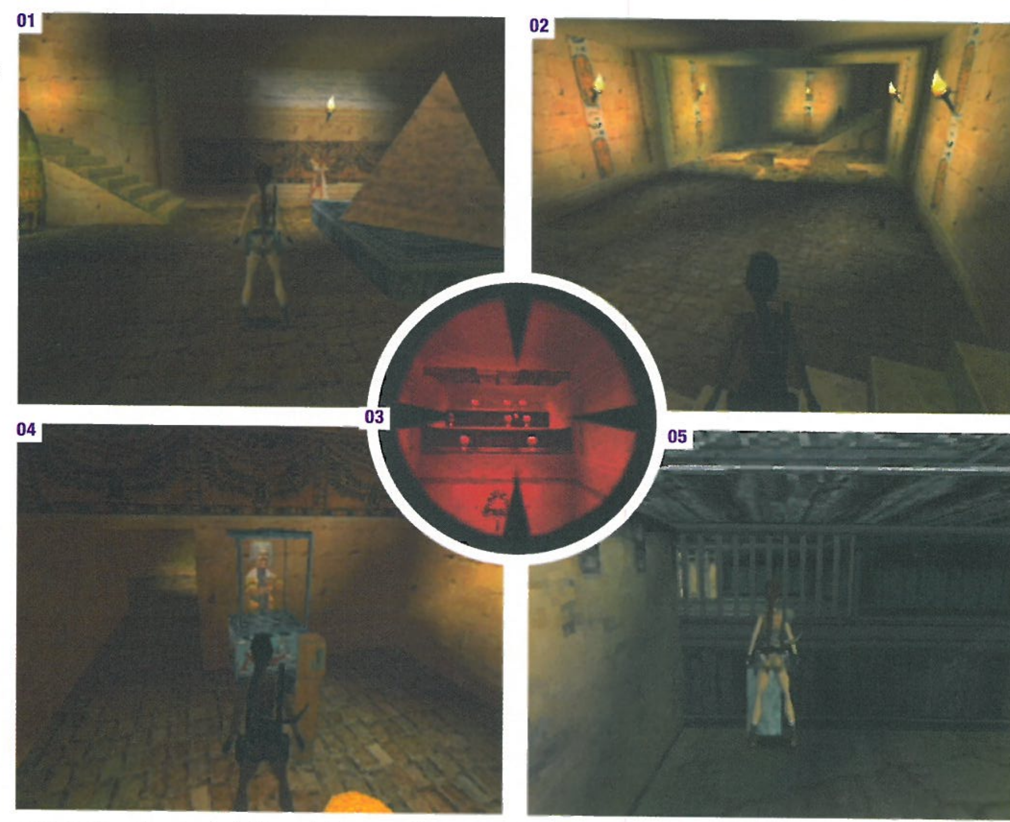
Sal de ahí, baja por el pasillo de la derecha de este edificio y al final llegarás al final de este corto nivel.

TRAMO 16 - RUINAS COSTERAS

Gira por la primera a la derecha y dispara a través (literalmente) de la entrada a «Aventura Egipcia». Dentro, sigue el camino hacia la pirámide [01] y sube la escalera de la izquierda. Cruza la primera arcada, pero párate antes de llegar al final de la escalera. Si miras hacia el muro más alejado, verás un espejo que, si te fijas, revela la localización de todas las trampas de la sala [02].

Cruza de un salto las trampas de pinchos, recoge la ballesta y vuelve. Regresa a la sala de la pirámide y baja por el sendero de la derecha. Deslízate hasta aquí y verás otro subjuego. Con la ballesta y la mira láser, dispara a todos los objetivos lo antes posible [03] (utiliza munición explosiva para que te resulte más fácil) y, cuando hayas acabado, podrás dejarte caer con seguridad hasta el fondo para recoger el Símbolo. Ahora sal y vuelve al lugar por el que has entrado a la sala de los pinchos, el foso, el espejo y la ballesta.

Cruza la arcada que hay a la izquierda de la sala del espejo y llegarás aquí [04]. Coloca el Símbolo en el encantador de serpientes: aparecerá una cuerda que te conducirá al nivel superior. Sube, recoge la Manivela Rota y el Gancho que hay en la pared y combínalos. Vuelve a la entrada y para por aquí [05]. Utiliza el Gancho y la Manivela para recuperar la Llave de la Puerta. Después, sal de la sala y vuelve a la calle principal. Cuando llegue a dos arcadas, baja por la derecha y no pares hasta que llegues a una escalera. Súbela y saldrás a un área abierta. Sube a las colinas de la derecha y llegarás a una puerta con dos esqueletos guerrilleros. Deshazte de ellos y sube la escalera de la parte trasera. Avanza por el camino hasta el final, cruza de un salto, sigue adelante y luego vuelve a cruzar de un salto para utilizar la Llave de la Puerta en la que hay aquí.


01
02
03
04
05

TRAMO 17 - LAS CATACUMBAS SUPERIORES

Entra en la primera sala principal y sal por la derecha: deberías llegar aquí. Acciona la palanca de la izquierda y vuelve a salir de este nivel para regresar a...

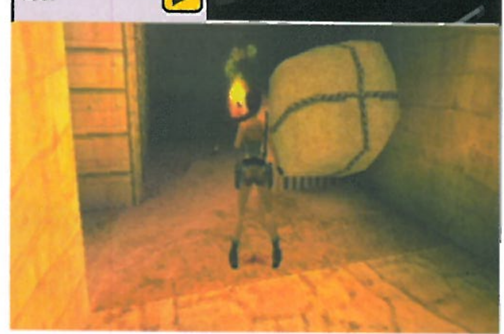


TRAMO 18 - REGRESO A LAS RUINAS COSTERAS

Déjate caer de esta cornisa elevada y verás una piedra colgada justo delante de ti. Baja al interior del foso, enciende la antorcha que encontrarás y ponla contra la cuerda para soltar la piedra.

Trepa a la cornisa que hay detrás de esta piedra y utiliza la palanca en la zona siguiente para abrir la puerta de hierro. Cuélate dentro y coloca la columna sobre el cuadrado oscuro. Fácil.

Ahora vuelve atrás hasta que llegues a la entrada para regresar, una vez más, a las Catacumbas Superiores.



TRAMO 19 - REGRESO A LAS CATACUMBAS SUPERIORES


01


02


03


04


05


06

Vuelve a la sala en la que has pulsado el interruptor y coloca la columna en esta posición [01]. Se liberará un espíritu que nunca te dejará solo. Cruza la puerta abierta de tu derecha y sube la escalera. Si te colocas al lado de la pequeña estatua en forma de loro que hay en la esquina, el espíritu desaparecerá y volverás a estar a salvo.

Vuelve a la última sala y deslízate por el poste del centro. Acciona el interruptor que hay al final del pasillo siguiente y las paredes caerán; detrás aparecerá el escenario más grande hasta la fecha... y una serie endemoniada de cuerdas [02]. Guarda la partida y salta hacia la primera cuerda. Deja que se pare y trepa hasta que encares esta dirección [03]. Balancéate bien alto y salta hacia la segunda cuerda. Dirígete a la cornisa de tu derecha (ahora es más fácil), salta sobre el muro que tienes delante y baja.

Entra en la sala grande y cruza por la abertura de la derecha. Llegarás a otra sala enorme medio inundada de agua [04]. Sube los escalones de la derecha y cruza estas plataformas a saltos [05] hasta llegar a un interruptor. Acciónalo y salta hacia el siguiente grupo de columnas elevadas. En lo alto del nivel hay algunas barras, así que cruza por ahí el nivel hasta llegar a otro interruptor que eleva la última serie de plataformas en el extremo Este de la sala. Vuelve a los escalones por los que subiste al principio, salta hacia la plataforma del medio y después hasta estas plataformas nuevas. En la cornisa pequeña que hay en lo alto tienes una cornisa pequeña y estrecha a tu izquierda, hacia la que puedes saltar [06]. Te conducirá a una plataforma más larga que hay debajo. Déjate caer encima y llegarás a otra sala grande.

Salta hacia la cornisa de la derecha (acaba con el esqueleto), y sobre la plataforma más pequeña del centro. Recoge el primero de los cuatro Tridentes y tira al esqueleto de la plataforma antes de que te pille. Salta a la plataforma del Oeste, recoge el botiquín y sube por la escalera que hay al doblar la esquina. El segundo Tridente está en la sala que hay al final de la escalera; tras trepar por el poste, avanza hasta que vuelvas a estar en la sala grande con las dos cuerdas [07]. Baja por la escalera de la derecha y sube por la que hay en la parte trasera de la sala.

Avanza por el pasillo y cruza la primera puerta de la izquierda. Avanza por este pasillo nuevo hasta llegar a otro muro de piedra (trepa a él) [08]. Salta hacia la esquina de la derecha para conseguir un botiquín grande y hacia las plataformas de atrás (en el lado Este) de la sala. Sube la escalera de tu izquierda y recoge la munición para escopeta y el tercer Tridente en esta pequeña zona.

Cruza a saltos estas plataformas elevadas hacia el extremo derecho. Balancéate por la cuerda y podrás ver una pequeña entrada a la izquierda de la cuerda [09]. Salta hacia allí, sube por el poste y, al final del siguiente pasillo, está el último Tridente. El camino más sencillo pasa por evitar la escalera que hay tras el cuarto Tridente y volver a la sala enorme de las dos cuerdas. Sube por esta escalera de la derecha [10] y al final saldrás directamente al...

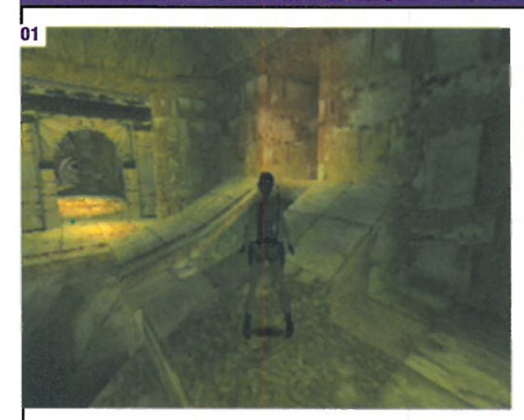

07


08

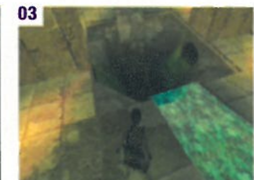

09


10

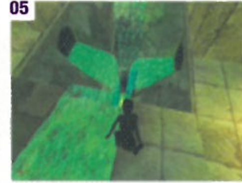
TRAMO 20 - EL TEMPLO DE POSEIDÓN


01


02


03


04


05

La cosa empieza a complicarse, así que pon atención. Baja por la escalera que hay al lado de la estatua del loro y, en la sala principal de este nivel, sal por la derecha y entra en esta zona [01]. Para esquivar a los esqueletos, corre a toda pastilla hacia el otro extremo y déjate caer dentro de la pequeña zona en la que debes arrastrarte y que está bajo la enorme escultura facial. En la sala que hay después hay una estatua que puedes utilizar junto con uno de los cuatro Tridentes que posees [02].

Vuelve a esta sala [03] y verás que ha aparecido un riachuelo... es algo normal en este nivel, así que cruza por la puerta del muro Sur y sube por el poste. En lo alto hay otra estatua y otro lugar para colocar un Tridente. Colócalo en la estatua, vuelve a la sala principal (ahora hay dos riachuelos), y sal por la zona Este para conseguir el tercero.

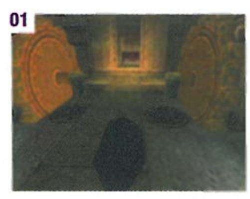
Aquí hay otra cara de piedra y, a la izquierda, un muro de piedra al que debes trepar. En lo alto está la tercera estatua, así que parte a por la última. Vuelve a bajar y tira hacia el muro Oeste hasta llegar a este tramo complicado [04]. Si te acercas demasiado a la rejilla, aparecerán las llamas, y no podrás saltar a la cornisa. Por lo tanto, si te paras donde te indica la imagen y ejecutas un salto hacia la cornisa que hay sobre la rejilla, todo irá bien.

Coloca el último Tridente en la última estatua y vuelve a la sala principal, en la que habrá cuatro riachuelos que confluyen en el centro [05]. Zambúllete y nada hasta la entrada. Crúzala, sal y encontrarás dos tramos de escaleras en la sala siguiente. Sube por una de las dos y llegarás a esta sala en la que tres espíritus te perseguirán. Dispara a los jarrones que hay en cualquiera de los huecos que tienes a izquierda y derecha y después corre hacia las dos estatuas con forma de loro, para disipar a los fantasmas.

Avanza hasta el final de la sala y trastea el cofre para dar con el Guante Izquierdo (la primera parte de la armadura), y avanza por la parte trasera de esta sala para entrar en el pasadizo que tienes encima.



TRAMO 21 - LA BIBLIOTECA PERDIDA

01

02


Primero entrarás en la sala principal de la biblioteca, y la primera puerta está hacia la izquierda, en el centro. Baja por el poste (ten cuidado con las cuchillas) y, en la siguiente sala grande en la que hay dos engranajes enormes [01], hay un vigilante al que puedes matar con un par de disparos con la escopeta. Utiliza la palanca para recoger la Estrella Dorada que hay ahí y luego da media vuelta. El engranaje de la derecha tiene una caída secreta justo detrás [02] que contiene ítems de lo más interesante. Vuelve a subir y explora el lateral de la columna principal de la izquierda, ya que hay una escalera.

Sube hasta que llegues a una sala con un caballo y su jinete dorados. Saca la ballesta (sólo si dispones de munición explosiva), y colócale la mira láser. Dispárale una vez a la gema del centro [03] para derribarlo del caballo y una vez más en el mismo lugar

03

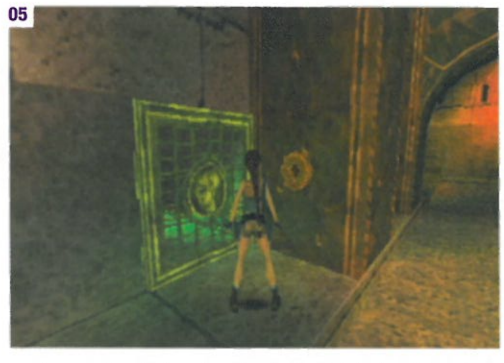

para matarlo. Si no, también puedes utilizar la uzi, pero necesitarás unas 130 ráfagas de munición para matarlo.

Hecho esto, puedes volver a la pared y, tras utilizar cargas explosivas contra esas cuerdas [04], recoge algunos ítems estupendos en una sala secreta que hay al lado de las poleas. Recoge la Gema del Caballero y sal de la estancia. En la zona que hay encima,

04


dirígete hacia la izquierda y, allí, a la derecha, hay una puerta en la que puedes encajar la Gema [05].

Coloca la Gema y, después de tirar de la cadena que hay en la puerta siguiente, verás una puerta que se abre bajo el agua en una escena de vídeo. Vuelve al lugar de los dos engranajes y cruza por una de las aberturas del moro Oeste. Al final de las cadenas hay una sala con una trampilla de madera; ábrela y cruza a nado hasta llegar al lugar en el que se abrió la puerta.

05


Avanza hasta las dos siguientes Estrellas Doradas desde esta pequeña zona, y luego vuelve atrás hasta la sala principal de la biblioteca. Avanza hasta el otro tramo de puertas, entra por la de la izquierda y llegarás a un planetario. Coloca las tres Estrellas Doradas en el lugar adecuado para abrir las puertas que tienen al lado que te permitirán acceder a los globos.

Coloca el Globo Terráqueo [06] en el agujero central, y la luna (está detrás de la puerta de la derecha, en el muro Este) al lado, el planeta rodeado de un círculo verde en la siguiente banda, el rojo, al lado y el

06


naranja, en el lado exterior. Cruza la puerta que se abra y entra en la sala serpiente [07]. Este puzzle puede parece complicado, pero en realidad es muy sencillo. Empieza con la serpiente de tu derecha y acciona el interruptor que hay detrás para iluminarla. Enciéndelas todas y aparecerá un tramo de escaleras en el medio. Corre y sube por ellas (antes de que el espíritu del fuego te pille) y, en la sala siguiente

07


[08], pasa de la escalera que tienes delante y cruza por la salida de tu izquierda.

Avanza hasta que vuelvas a estar en la sala principal de la biblioteca y sigue hacia el lado Sur de este nivel elevado; cruza la puerta de la izquierda. De inmediato te atacarán dos fantasmas de fuego, así que busca agua para apagarlos y vuelve a la sala por la que aparecieron. Recoge la Columna Pharos, vuelve al pasillo y cruza la puerta de la derecha que hay en el muro Sur.

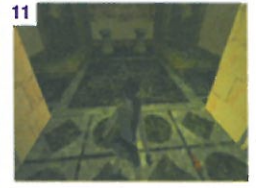
08


Sube por la rampa y, cuando aparezca el pedrusco, salta hacia un lado para esquivarla. Vuelve a subir por la rampa por la que bajó la piedra y, en este lugar, a la izquierda [09], hay un interruptor. Acciónalo y aparecerán más escalones al lado de la boca del león, a la izquierda. Súbelos pero, en lugar de intentar entrar en la boca en este momento, salta hacia la cornisa de tu derecha. Trepa y avanza hasta llegar aquí [10]. Salta hacia la segunda cornisa que hay bajo la cabeza del león, tira de la cadena que hay arriba y deslízate de vuelta a la cabeza.

09


Si te agarras justo cuando pases por la mandíbula inferior, podrás aguantar e incorporarte dentro de la boca del león. Cruza a rastras, trepa por el poste y cruza la puerta de la izquierda. En la sala siguiente debes recoger la antorcha [11] y subir a una de las rejillas que hay al lado para encender las llamas y poder encender las antorchas con ellas. Sigue avanzando por el pasillo e ilumina el suelo de madera que

10

11


hay en el centro de la sala siguiente. Déjate caer por el agujero nuevo y recoge el pergamino en la sala inferior. Tranqui, que el nivel está a punto de acabar. Vuelve atrás hasta la sala de las serpientes y sube al piso superior. Avanza hasta que vuelvas a estar en el nivel superior y cruza por la puerta derecha del muro Norte.

Al lado del arpa hay un pedestal y, si colocas aquí el pergamino, Lara abrirá una puerta en esta sala. Crúzala, tira de la cadena y salta hacia el balcón y cruza las puertas de salida. Buen trabajo.

TRAMO 22 - SALA DE DEMETRIUS



En la sala principal, sube por la rampa de tu derecha y recoge el Nudo de Pharos que hay en lo alto. Sube por la rampa que hay en el otro extremo de la sala y verás una escena animada de Von Croy. Después, deberás eliminar a dos ninjas más. Solucionado el problema, vuelve a la cuesta de la derecha y coloca aquí la columna, a lo largo de las marcas grabadas, para abrir una puerta secreta. ¿Te atreves a entrar?



TRAMO 23 - REGRESO A LAS RUINAS COSTERAS (OTRA VEZ)



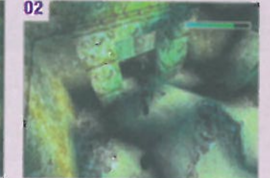


Sube a la zona central que tienes delante y después, a tu derecha, arriba, sube por la escalera. Llega hasta la playa, zambúllete en el agua y nada hacia el noreste hasta que des con un pequeño túnel que desciende. Si continúas por esta ruta submarina, te conducirán de forma automática a...

TRAMO 24 - TEMPLO DE ISIS



01



02

04

05

Olvídate del tiburón (si es que puedes) y, de cara al edificio submarino [01], pasa por la abertura de la derecha. Coloca el Nudo de Pharos en el agujero que hay al final, vuelve al frontal del edificio y baja por la abertura de la izquierda. Coloca aquí el Nudo de Pharos y se abrirá un pasadizo al fondo del edificio [02]. Sal a nado y cruza esta nueva abertura; sube a nado hasta el templo.

Cuélate por el agujero del final y, en la sala de las tres puertas, abre y cruza por la derecha. Dispara al águila dorada que hay en la sala y destruye las cuatro sillas que hay en cada esquina si quieres conseguir energía y munición. Sube por la escalera del muro Sur y dirígete hacia la gran estatua que hay al final de la sala siguiente. Trepa a cualquiera de las dos columnas que hay a un lado de la estatua y, con la palanca, retira los dos Escarabajos Negros [03]. Aléjate de los escarabajos que avanzan hacia ti y trepa al bloque del muro Este; pulsa el botón para abrir una salida en el centro de la sala. Cuélate por el agujero y trepa a las rocas del final para conseguir la Llave Winding y dar con un botón que volverá a abrir la puerta.

03

Vuelve a subir, cruza la salida y regresa a la sala de las tres escaleras. Ve por las del muro Oeste y entra en una sala con una gran pirámide negra. En esta sala hay tres rampas descendientes, así que deslízate primero por la que queda a la izquierda de la pirámide. Sin embargo, casi al final, ejecuta un salto considerable para caer en ese líquido [04] (ya entenderás el por qué más adelante), y avanza hasta el final lo más rápido posible. Sal antes de que el fuego te alcance.

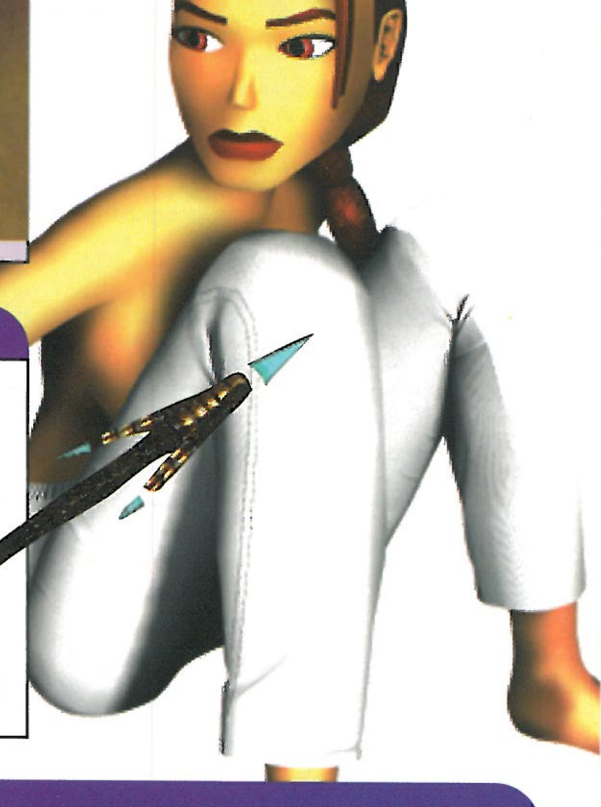
Con la ayuda de la palanca, retira el Escarabajo y camina hasta este punto [05]. Cruza el líquido de un salto hasta la seguridad que ofrece la rampa (que se ha transformado en un tramo de escaleras) y sube. Haz lo mismo con la rampa que hay en el lado contrario de la pirámide y entonces dispondrás de tres Escarabajos normales y uno roto. Vuelve, una vez más, a la sala de las tres escaleras y sube por la que te falta (la del muro Norte), para conseguir el último Escarabajo.

TRAMO 25 - PALACIO DE CLEOPATRA

Pasa la fuente y sube por la escalerilla del muro Norte. Desde aquí, sube por la rampa de tu izquierda, utiliza la palanca en esa puerta y, en la zona siguiente, vuelve a echar mano de la barra en una puerta parecida. Déjate caer por el agujero que hay en la sala siguiente, deslízate y encontrarás otro canal de líquido lila que debes superar. ¡Estupendo!

Ejecuta el mismo truco de saltos que antes y dirígete hacia la izquierda para conseguir el Escarabajo. Sal del líquido y vuelve a la sala de la pirámide negra.





TRAMO 26 - REGRESO AL TEMPLO DE ISIS



En la pirámide, coloca los Escarabajos uno a cada lado del monumento y se abrirá para dar paso a un Escarabajo Mecánico que hay en el centro. Combínalo con la Llave Curva y vuelve al Palacio.



TRAMO 27 - REGRESO AL TEMPLO DE CLEOPATRA

01



02



03



06



07



Una vez más, vuelve a pasar la fuente y sube por la escalera de tu izquierda. Una vez arriba, coloca el Escarabajo Mecánico en este punto [01] y quitará los pinchos que hay en el sendero que tienes delante. Recoge el Escarabajo que hay al final y cruza por la primera puerta que encuentres. Aquí hay otro cofre y, tras examinarlo detenidamente, te premiará con el Guante Derecho de la armadura. Sal (ten cuidado con las cuchillas que han aparecido en la puerta) y vuelve a la sala anterior: cruza el pasillo del muro Este.

Gira a la derecha, vuelve a utilizar el Escarabajo Mecánico y sigue avanzando. Mata al águila que hay en la sala siguiente y abre el cofre que encuentres para conseguir más energía. Hay otra salida en el muro Oeste, así que ve hacia él, acciona la palanca del final [02] y trepa al bloque que aparecerá.

Cuélgate de la cornisa que hay en el muro Oeste, arrástrate hacia la derecha y cruza por la puerta Norte de la sala siguiente para dar con el cofre que contiene el Right Greave. Vuelve a bajar, pasa el bloque y dobla la esquina. Hay una estancia nueva a la izquierda: entra y explora el cofre para dar con el Nudo de Pharos.

Después de esta sala debes ir a la izquierda, pasar la escalera y bajar por el pasillo siguiente; deberías encarar esta zona [03]. Si avanzas por el pasillo que hay a la izquierda de esas escaleras encontrarás un montón de ítems; lo único que debes hacer es utilizar el Escarabajo por tercera y última vez. Vuelve atrás, sube ese tramo corto de escalones y, tras colocar el

04



05

Nudo de Pharos en el agujero, cruza la puerta.

Trepa a la plataforma pequeña que tienes delante y aparecerá una réplica dorada de Lara en la plataforma siguiente [04]. El truco en esta sala consiste en evitar que la Lara de oro sufra daño alguno por parte de las águilas doradas, ya que cada vez que la hieran la que se resentirá es tu barra de energía. ¡Así es la vida! Recoge el reforzador de energía que tienes en esta plataforma y trepa al bloque que hay en el muro Norte.

Ahora debes subir al piso superior y allí, después de desenfundar tus armas más bestiales, destruye todo lo rápido que puedas al águila dorada que aparezca. Salta hacia el otro extremo de la sala [05], avanza hacia la derecha y vuelve a subir. Tras avanzar por el camino, salta hacia una plataforma grande que hay en el centro de la sala.

Localiza los interruptores que hay a cada lado de la sala (dos en total) [06] y salta hacia ellos; acciónalos. Hecho esto, cruza por la puerta que se abra (a causa de los interruptores) y recoge la Manivela Ornamentado y la Efigie de Hathor. Salta hacia la última zona y, después de combinar la Manivela y la Efigie, colócalos en este poste [07] y pasa por la puerta nueva. En la sala siguiente aparecerán dos guardianes terribles, pero sólo uno te disparará, así que elige algo decente y peligroso y mata al que te ataca. Entra en la sala que tenías detrás para conseguir la pieza siguiente de la armadura. Recoge la última pieza detrás del otro vigilante y a continuación déjate caer por uno de esos agujeros que hay a cada lado de la escalera para acabar el nivel.

TRAMO 28 – LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

01



02



03



04



05



06



Sal hacia la izquierda, mata al vigilante que te dispara y salta hacia su posición para birlarle el revólver. Salta sobre la moto y conduce por las calles desiertas; pasa sobre los vigilantes que vayan a por ti. Sigue avanzando y, cuando empiecen a dispararte dos ametralladoras, sal por la derecha y aparca al lado de unas puertas.

Deja aquí la moto de momento y corre hacia el Sur para entrar en una sala pequeña en la que hay un cadáver [01]. Arrastra el cadáver por el rastro de sangre y sácalo de encima de la rejilla. Ahora vuelve a la moto y regresa por donde viniste; gira a la izquierda para entrar en esta zona [02]. Trepa al bloque de la esquina, rodéalo, acciona la palanca del final y abre la rejilla que tienes encima para salir aquí.

Ahora puedes subir a la pequeña cornisa que hay sobre la rejilla, de modo que adelante, acciona la palanca y vuelve a la moto. Sal de ahí y dirígete al montículo que hay en el centro de la pantalla; si calculas bien el salto, podrás aterrizar en esta zona elevada [03]. Déjate caer aquí, con la moto y todo, y avanza por el camino hasta que atravieses el muro del final.

Bájate de la moto y, un poco más atrás, tienes una cornisa a la que subir. Avanza por aquí, zambúllete en la piscina, gira a la derecha en la sala repleta de murciélagos y déjate caer por la cuesta hasta llegar a la sala siguiente. Ve hacia la derecha y te encontrarás frente a una cornisa por la que puedes desplazarte con la punta de los dedos [04]. Avanza por aquí, sube y dispara a la bola azul que tienes delante. Déjate caer con rapidez para esquivar al espíritu de hielo y sube por la escalera roja; zambúllete en el agua en el otro extremo.

Avanza por el agua y regresa por la sala inundada a la que te has lanzado antes. Sin embargo, esta vez verás que el espíritu ha helado la piscina [05]. Puedes cruzar a nado, acciona la palanca y vuelve a la sala por la que viniste en busca de una salida secreta. Sigue avanzando (para sólo para abrir una puerta secreta con la palanca y conseguir otro botiquín), y volverás a la zona exterior.

No obstante, no te dejes caer; desplázate hacia la derecha con la punta de los dedos [06], incorpórate en cuanto puedas y salta hacia el otro lado para activar un interruptor. Vuelve para recoger tu moto y cruza estas nuevas puertas (mata a los vigilantes que hay a la derecha); baja por la rampa de la izquierda. En la escalera, primero baja para conseguir munición para la ballesta, da media vuelta, y conduce la moto hasta lo más alto de la escalera.

Cuando llegues a este punto [07], dirígete al hueco de la derecha y acciona la palanca para conseguir el acceso a un pasadizo que hay al bajar por la escalera. Ve allí, salta hacia arriba (deja la moto, claro está), y cruza de un salto hacia la cornisa de la ametralladora rota que tienes al lado.

Cruza por la puerta siguiente y verás dos armas en el tejado que tienes delante [08]. A su lado hay un barril rojo de petróleo: dispara y acaba con la emboscada. Avanza, acciona la palanca para abrir las puertas de abajo, vuelve a por tu moto y disfruta del paisaje.

07



08



TRAMO 29 – LAS CÁMARAS DE TULUN

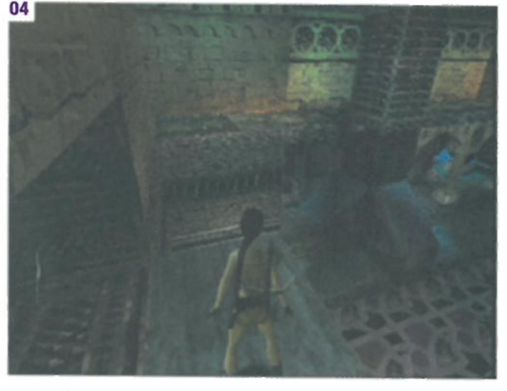
01



02



04



Conduce hasta la entrada Norte de la mezquita y aparca la moto tal que así [01] (más tarde sabrás por qué). Entra en la mezquita por esa portezuela y, tras recoger el lanzagranadas y energía, sal por la entrada principal y gira a la izquierda. Si miras a tu derecha, verás una entrada justo encima tuyo [02]. Sube y encontrarás bengalas y demás; después, vuelve a bajar y continúa por el camino de antes.

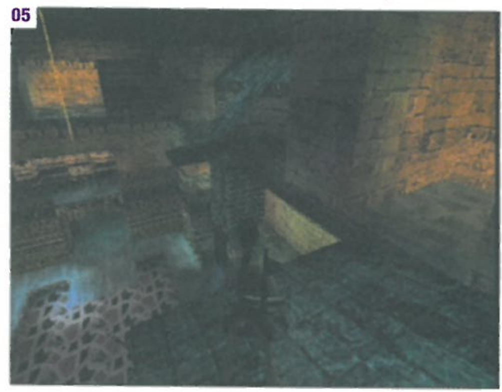
Cuando te tropieces con el vigilante [03], no intentes matarlo, ya que es invencible. Debes volver corriendo a la mezquita (él te perseguirá) y crúzarla hasta el final. Salta a la columna de la derecha y luego hacia la cornisa estrecha que hay enfrente. Gira a la izquierda y, en la pared, hay una cornisa estrecha de la que puedes colgarte y desplazarte [04]. Ve a la derecha, salta hacia la escalera y no pares hasta que llegues al tejado.

Aquí hay un interruptor que cerrará las puertas de la mezquita y atrapará al guardián, así que acciónalo, colócate ahí [05] y salta hacia la derecha. Salta hacia la cornisa más pequeña de la izquierda, luego hacia la cuerda y balancéate hasta caer sobre la cornisa de tu derecha. Hay otra cornisa casi enfrente de ti, y puedes explorarla para conseguir munición y cosas por el estilo. En esta nueva cornisa, olvídate del guardián, tírate por la trampilla y vuelve a montar en la moto. Vuelve al otro lado de la mezquita, baja de la moto y dirígete al lugar en el que has encontrado al vigilante. Tira de la palanca de rueda para abrir la puerta que tienes delante, crúzala, y sube por la escalera.

03



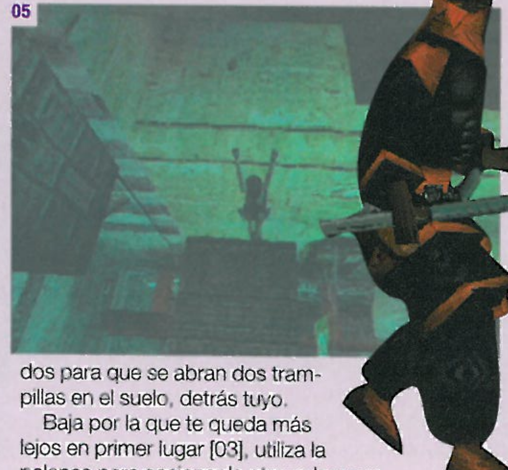
05



TRAMO 30 – LA PUERTA DE LA CIUDADELA

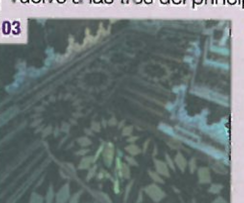

01


02


05

Baja y habla con el sargento herido [01]. Después, avanza por los senderos y, tras la escena animada de la Hydra, pásala a la carrera y no pares hasta que llegues a esta cornisa en el lado derecho [02]. Salta hacia él, dispara a los caimanes que aparezcan y sube luego a la cornisa de tu derecha.

Aquí hay otra sala con un puzzle, bastante sencillo de resolver cuando sabes el truco. Avanza en línea recta hasta que llegues a las tres palancas numeradas en cifras romanas. Acciona la del medio, dirígete a la esquina sudoeste y sube a la cornisa para dar con la cuarta palanca. Acciónala, vuelve a las tres del principio y acciona las otras dos para que se abran dos trampillas en el suelo, detrás tuyo.


03


04

Baja por la que te queda más lejos en primer lugar [03], utiliza la palanca para accionar la otra palanca y sal para bajar por la otra trampilla. Acciona la palanca que hay abajo y se abrirá una puerta encima de ti, así que sal fuera, cruza la puerta y avanza por los caminos hasta que llegues al tejado y veas otra escena animada.

Salta hacia la cuerda, balancéate hacia la cornisa que tienes delante y salta hacia el tejado pequeño que hay en el muro Este. Sigue hasta el tejado de tu izquierda y luego gírate para encarar esta escalera [04]. Salta y agárrate, arrástrate hacia la izquierda y déjate caer en el tejado que tienes debajo. Avanza por los tejados y en un momento dado verás unas barras paralelas: salta y pulsa Acción para agarrarte (deberías guardar con frecuencia en este tramo), avanza hasta el final y arrástrate colgado de los dedos por la cornisa hasta su final natural, lugar en el que podrás reincorporarte para conseguir un botiquín pequeño [05].

Desde ahí, da media vuelta y verás una galería larga a tu derecha, justo debajo. Salta hacia ella, corre hasta el final, abandónala de un salto y agárrate a la pequeña entrada que tienes encima. En el otro extremo de este pasillo, ejecuta un salto en carrera si no quieres acabar en el poso. Avanza por la derecha, rastrea la parte delantera del *jeep* para dar con el bote de óxido nitroso y vuelve al lugar en el que descansa el Sargento Azziz para regresar al nivel anterior.

TRAMO 31 - REGRESO A LAS CÁMARAS DE TULUN

Vuelve a por la moto y verás una larga rampa justo al Norte de tu posición. Ve por ella para llegar a un nivel nuevo.

TRAMO 32 - TRINCHERAS


01

02

Ve por la derecha, deja aquí la moto, pasa por detrás de la palmera gigante y avanza por el pasadizo que hay detrás. Avanza por los caminos hasta que te dispare una ametralladora en una zona pequeña a tu derecha. Corre a toda pastilla, hacia las cajas de la derecha y, cuando llegues a este punto [01], levántate un momento para llamar la atención del tirador y, acto seguido, gatea entre las cajas (pégate a ellas tanto como puedas): cuando llegues al final, coloca la mira láser en el revólver y dispara a la caja blanca que hay detrás de la ametralladora.

Trepa por las cajas y salta hacia la abertura que tienes delante. Avanza por esta zona hasta que veas un pequeño espacio a tu izquierda por el que arrastrarte. Crúzalo, esquiva los propulsores y dispara a la ametralladora que podrás ver a través de la estrecha ranura que hay en el lado derecho de esta sala nueva.

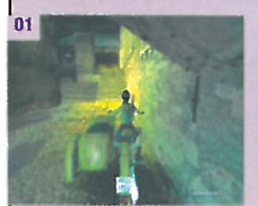
Gatea de vuelta, gira a la izquierda, luego a la derecha y gatea hacia una zona nueva para dar con la Llave Código de Arma.

Vuelve atrás, avanza en línea recta y salta para agarrarte a la cornisa que tienes delante. Colgando de los dedos, desplázate por ellas hasta que puedas dejarte caer, recoge el botiquín que hay detrás del arma y hazte con el Tubo de las Válvulas del motor del Land Rover. Puedes encontrar otro botiquín grande en una caja que hay en la parte trasera [02]. Después, vuelve a buscar la moto, combina la Lata de Óxido con el Tubo de la Válvula y conseguirás así Alimentador de Óxido Nitroso que puedes acoplar a la moto para que, previa pulsación de R2, goce de un empuje turbo considerable.

Abandona el nivel por dónde has entrado y vuelve a...



TRAMO 33 - REGRESO A LAS CÁMARAS DE TULUN





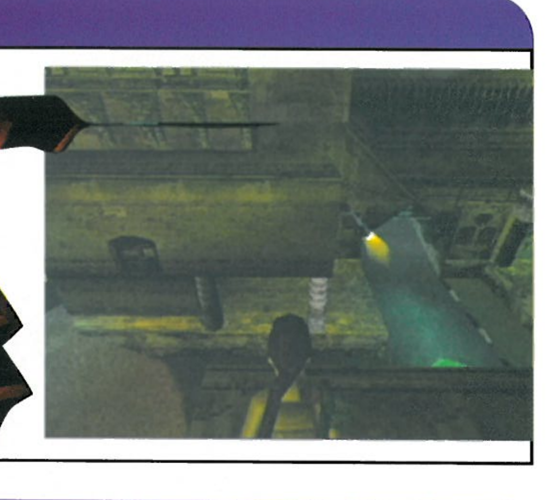
Gira a la izquierda y para cuando llegues a estos peldaños de piedra rotos [01], retírate un poco y pulsa R2 cuando estés llegando arriba para cruzar mediante un empuje turbo. Deja aquí tu moto y avanza hasta que llegues a esta sala... [02]. Recoge la antorcha de la sala Norte, vuelve atrás y sube por la rampa de la derecha, cruza la puerta de acero y enciende aquí la antorcha. Vuelve atrás de nuevo a la sala del almacén principal y busca los aspersores que hay en lo alto de la rampa. Si utilizas aquí la antorcha [03], se abrirá una puerta a tu lado. Crúzala, acciona la palanca, regresa y entra otra vez en la sala en la que has encontrado la antorcha.

No obstante, algo ha cambiado, y ahora puedes trepar a las cajas y saltar hacia la cornisa. Cae en el otro lado, dispara a todas las cajas para conseguir ítems y, si vuelves a utilizar la mira láser, podrás volar el candado de la puerta [04]. Recoge la Llave del Tejado, vuelve a la moto y regresa a las Trincheras.

TRAMO 34 - REGRESO A LAS TRINCHERAS

Aparca la moto en lo alto de las escaleras de tu derecha, desde la salida, y verás dos huecos pequeños a izquierda y derecha. Ve primero por el de la izquierda para conseguir un botiquín y luego en el del otro lado, déjate caer, acciona la palanca de la trampilla que tienes encima, sube y mira hacia la derecha. Hay una piedra pequeña en la cornisa de allí; dispárale con la mira láser y déjate caer para arrastrarte colgando hacia la izquierda.

Déjate caer aquí cuando puedas, y verás unas cuantas barras a medio camino de esta cornisa. En el otro extremo, utiliza la Llave del Tejado para abrir la puerta y, desde ahí, cruza de un salto y sube. Dobla la esquina y verás otro hueco pequeño por el que disparar. Mata al guardián que hay en el tejado de enfrente y, a continuación, sobre el muro más alejado, verás un botón que brilla. Dispárale con la mira láser y se abrirá una puerta nueva. Déjate caer, recoge la moto y avanza hasta que llegues a dos tramos de escalones ascendientes. Sube por los de la derecha, pisa el turbo cuando llegues cerca de la puerta y aterrizarás al lado de unas puertas de garaje. Sube por la escalera y llegarás a...



TRAMO 35 - BAZAR CALLEJERO

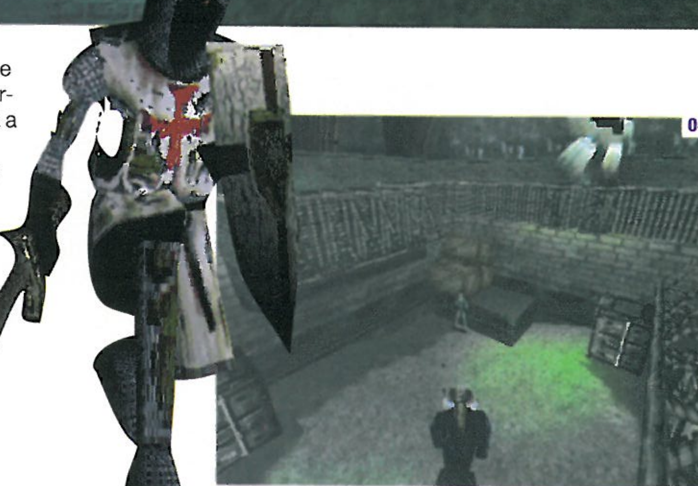




Baja de la escalera y habla con el soldado herido. Te dará el Cuerpo Detonador de Minas y apuntará en dirección a la mesa que tienes detrás, en la que encontrarás la Manivela. Colócate detrás del coche y encontrarás el Cuerpo del Gato del Coche [01], que debes combinar con la manivela para conseguir el Gato del Coche.

Pulsa el botón rojo que hay en el muro Sur y cruza por la puerta que se abra. Al final, salta, agárrate a las barras y dirígete a la derecha. Avanza por la típica serie de caminos y, cuando llegues aquí [02], utiliza el Gato para abrir la trampilla que tienes encima. Sube, corre hacia la izquierda del rayo y aparta esa caja que tienes al lado para colocar ahí la que tienes a la izquierda [03], de este modo el rayo se desviará hacia el puente de tu izquierda.

Cruza el puente, salta sobre la escalera y arrástrate hacia la izquierda hasta que puedas dejarte caer sobre la cornisa. Avanza por el camino, gira a la derecha al final para conseguir los Datos sobre Posiciones de Minas y vuelve a esta estancia repleta de cajas. Quédate aquí [04] y espera hasta que el toro esté a punto de pillarte antes de apartarte de su camino. Cruza el camino secreto que han hecho aparecer las cajas aplastadas y cruza la puerta que hay bajo la luz.



TRAMO 36 - REGRESO A LAS TRINCHERAS

Vuelve a la zona de los tramos de escalera que quedan delante de ti y sube por la de la izquierda. Sube la rampa de arena y la escalera que conduce a la parte frontal del bazar callejero.



TRAMO 37 - REGRESO AL BAZAR CALLEJERO

Cruza la puerta del muro Este, sal fuera y baja por la calle; gira a la derecha al final. Combina los Datos de Posición de las Minas con el Cuerpo Detonador de Minas para construir el Detonador de Minas y utilízalo para hacer explotar las minas. Salta sobre la barrera, pulsa el botón rojo y cruza la puerta nueva para recoger la moto. Vuelve al campo de minas, gira a la izquierda y acelera en la rampa.



TRAMO 38 - REGRESO A LA PUERTA DE LA CIUDADELA

Vuelve a por el Sargento Azziz y una escena de vídeo te llevará al final del nivel.

TRAMO 39 - LA CIUDADELA


01


02


03


04


05

Cruza la sala del suelo a cuadros y sube por la escalera de la esquina sudeste. Acciona la palanca que hay arriba, recoge la antorcha, enciéndela y vuelve a bajar. Enciende la antorcha de la cuerda que mostramos aquí [01] y entra en la sala anterior. Baja al suelo que se hunde, no te pierdas la escena animada y salta hacia la cornisa de tu izquierda y luego a la que hay sobre la escalera (que también está a tu izquierda).

Baja, agárrate al borde y verás otra cornisa que pasa por debajo de ti [02]. Déjate caer encima, arrástrate hacia la derecha, déjate caer y agárrate a la próxima; desplázate colgado hacia la derecha hasta que puedas incorporarte. Sigue avanzando y, cuando llegues aquí [03], deslízate de espaldas por la rampa que tienes delante, ejecuta un salto hacia atrás sobre la rampa que tienes detrás y, a continuación, pulsa salto y agárrate sobre la cornisa. Parece mucho más difícil de lo que es, pero de todos modos conviene que antes guardes la partida.

Súbete, da media vuelta y ejecuta un salto en carrera hacia la cornisa que hay en el muro Sur. Sube la escalera, acciona la palanca y cruza por la caída que hay a su izquierda. Avanza hacia el Norte y entrarás en una sala grande con cuatro marcadores en el suelo y cuatro mesas que debes mover. Mira encima de cada una y verás que hay una dirección de brújula [04]. Colócalas todas en su emplazamiento correcto y se abrirá una puerta en el muro Oeste. Crúzalo y sumérgete en el agua. En lo alto hay dos pasadizos, baja por uno, acciona la palanca que hay en la sala central (la que está en el techo) y sal del agua; para ello avanza por el pasillo largo del muro Norte. Sal del agua, sube por el camino y volverás a estar en la sala de la brújula. Cruza las puertas del muro Este, acciona el interruptor y vuelve a esta sala anegada [05]. Entra en el pasillo de la pared Oeste, acciona el último interruptor que hay aquí y nada de vuelta al pasillo del muro Norte (crúzalo como un rayo). Tira de la cadena que hay al final, pasa por la puerta abierta y avanza hasta que llegues a dos cruzados fantasmas. Haz que te sigan hasta este punto e irrumpirán a través de la barrera de madera que tienes detrás. Cruza por ahí y sigue los caminos para llegar a la salida.

TRAMO 40 - EL COMPLEJO DE LA ESFINGE


01

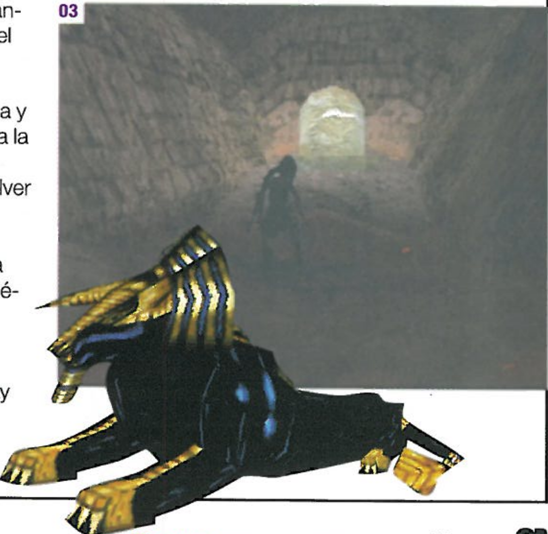

02

Fácil desde el principio. Avanza, mata a los vigilantes y recoge la Llave Plateada que uno de ellos dejará a su paso. En la próxima zona hay dos muros bajos con un interruptor cada uno [01]. Acciona ambos y cruza por la puerta nueva.

En la propia Esfinge, sal por la derecha, deslízate por el lado derecho del gran agujero y ejecuta un salto en carrera y en diagonal hacia el siguiente que tienes a la izquierda. Otro salto complicado hacia la derecha y, después, ya puedes incorporarte. Salta hacia el siguiente agujero enorme y aparecerás frente a esta puerta [02]. Crúzala, empuja las estanterías para que aparezca un pequeño hueco por el que arrastrarte.

La sala siguiente es más de lo mismo, pero en una de las cajas encontrarás una Cuchilla Metálica y una escopeta detrás de unas estanterías. Acciona la palanca, sal de ahí y, desgraciadamente, debes regresar por el tramo de los dos agujeros para volver a la cabeza de la Esfinge. Una vez allí, examina el marcador fluorescente que hay entre tus piernas delanteras. A continuación, vuelve atrás y hacia la derecha; corre hasta que llegues a otro foso. Supéralo, mata a los vigilantes y recoge la Manivela de Madera que hay en el suelo; combínala con la Cuchilla Metálica y conseguirás una pala.

A este lado de la pata derecha de la Esfinge hay una escalón pequeño, así que déjate caer por el otro lado y empieza a cavar delante del marcador que ves aquí [03].


03

TRAMO 41 - BAJO LA ESFINGE

01


02


Este nivel es la repera, así que presta atención. Avanza a la carrera hasta que llegues a esas tres losas de piedra. Colócate al lado de la de los toros y te perseguirá. Aléjate de las losas y verás dos puertas con un interruptor al lado de cada una [01]. Engaña al toro y métele por cualquiera, quédate en la pared posterior y, cuando esté cerca, salta por encima, sal por la puerta y acciona el interruptor para atraparlo. Repite la acción con el otro toro y, de momento, estarás a salvo.

Entra en el vestíbulo Oeste de la estancia y recoge el Pedazo de Papel que traduce los jeroglíficos pero, para que te resulte más fácil, vuelve a las losas y púlsalas en este orden: derecha, izquierda, centro [02].

Entra en salón Oeste y verás que la puerta del medio se ha abierto. Entra, supera el foso (empieza por la derecha y salta hacia la izquierda) y dobla la esquina. Aquí arriba hay cuatro nichos de diferentes colores; después de rebuscar en todos con los binoculares y la luz, darás con el código que abrirá

03


04


las puertas del puzzle. Vuelve a las losas de piedra y esta vez pulsa derecha, centro, izquierda para abrir la primera sala, que está al cruzar la puerta Norte en el muro Oeste. Avanza hasta que llegues a estos tres túneles por los que debes gatear [03]. Cruza primero el túnel Sur, olvídate de todas las plataformas de madera (ya que son fosos), y no pares hasta que llegues a un interruptor. Acciónalo, vuelve a la sala y cruza el túnel del muro Norte. Recoge la Piedra de Maat que hay al final, vuelve atrás, pasa del último túnel (ya que tan sólo te proporciona una pistola de granadas), y vuelve al lugar de las losas.

05


Púlsalas con este orden: centro, izquierda, derecha, y cruza la puerta Sur de la sala Oeste. Mata a los caimanes con la Pistola de Granadas y acabarás aquí [04]. Este puzzle es divertido y sencillo. Acciona los cuatro interruptores y recoge la Piedra de Khepri que hay en la rejilla del centro de la sala. Hecho esto, vuelve otra vez a la sala de las losas y empújalas con este orden: izquierda, centro, derecha. Dirígete a la sala Este y pasa por la puerta del centro para superar otro puzzle sencillito.

Cuando llegues [05], acciona el interruptor de la derecha en la pared Norte para volver a abrir la puerta y, a continuación, acciona el interruptor derecho del muro Este para conseguir la Piedra de Re. Vuelve a las losas, ya que queda una última piedra por conseguir.

La última combinación es centro, derecha, izquierda, y la última puerta que debes cruzar está

06

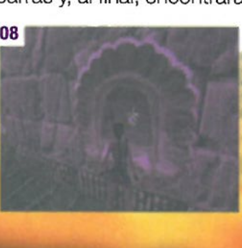

07


en el lado derecho de la sala Este. Cruza de un salto el foso de la salida, déjate caer aquí [06], agárrate y desplázate a lo largo de ese borde. Cuando llegues a la entrada del laberinto sumergido, para y activa la pausa. Para superar este tramo, vamos a darte una serie de indicaciones para superar todos los cruces que te vas a encontrar. Creemos que es la forma más sencilla se pasar el laberinto, así que allá vamos...

Déjate caer y dirígete al Sur, Este, Sur, Sur para entrar en la primera sala con interruptor [07]. Acciona el interruptor, salta dentro y sigue estas instrucciones: Norte, Oeste, arriba, arriba y volverás a la salida. Respira hondo, vuelve a sumergirte y ve al Sur, Oeste, arriba (acciona el segundo interruptor y vuelve atrás), Este, arriba, arriba. Vuelves a estar en la salida. Toma aire, vuelve a sumergirte y avanza hacia el Este, Sur, Sur, Oeste, arriba (acciona el interruptor), Este, Norte, arriba, Oeste y arriba. ¿Te suena este lugar? Pues cuenta hasta tres y otra vez al agua: Norte, Este (acciona el interruptor), abajo, arriba (vuelves a estar en la salida), Este, arriba (último interruptor y Piedra de Atum), Oeste, arriba, arriba y, si has seguido bien nuestras direcciones, debes de estar de nuevo en la salida.

Dirígete de nuevo hacia las losas y vuelve a la sala de los cuatro nichos que te dieron los códigos (cruza por la puerta central del Oeste). Coloca cada piedra en uno de los agujeros [08] y se abrirán unas puertas. Entra, avanza por las barras y accede a esta sala [09]. Recoge las cuatro Escrituras Sagradas lo antes posible para evitar la lluvia de pinchos y cruza la puerta Norte. En la sala siguiente hay una serie de cuchillas giratorias, y la única manera de superarlas consiste en cruzar la estancia muy despacito. Parece mentira, pero es así.Salta hacia las barras y, al final, encontrarás la salida.



08


09


TRAMO 42 - LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

01


02


03


04


Trepa a las plataformas de la izquierda y, tras llegar a la trampilla con interruptor del techo, da media vuelta, encara el Norte y salta para tirar de la puerta hacia abajo. Sube, mata a los dos escorpiones (con la pistola lanzagranadas, si te queda munición) y avanza a saltos hasta que estés a los pies de la pirámide [01]. Ve hacia la derecha y párate aquí [02], ejecuta un salto en carrera hacia una cornisa pequeña, reincorpórate y, casi al final de la rampa, pulsa salto otra vez para superar el pequeño foso.

Entra en el edificio de la derecha pero, antes de hacerlo, pon la mira al revólver. Apunta y mata al escorpión en cuanto puedas sin dañar al soldado. Si lo salvas te dará las Llaves del Vigilante y las Llaves Armadura. Si muere sólo conseguirás las primeras. Vuelve a la base de la pirámide y, más o menos desde ahí [04], sube al bloque de arena que tienes delante.

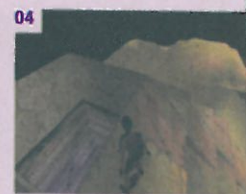
Avanza hasta el que queda al noroeste, y luego ve hacia el Norte, salta hacia el bloque del noroeste, corre sobre los siguientes cinco bloques y ejecuta un salto en carrera hacia el Oeste. Te deslizarás [04] y, cuando pares, ve por la izquierda hasta el final de los bloques. Sube a dos bloques por el Norte, uno a la derecha, sube a tres más y ejecuta un salto en carrera hacia el Este para dar con la salida.

TRAMO 43 - DENTRO DE LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

01

02

03

04


Entra en la pirámide y, cuando estés ahí [01], apunta a la estrella que tienes encima y hazla añicos. Salta dentro del contenedor que hay al final de la escalera, baja por la trampilla y guarda la partida.

Salta sobre el foso valiéndote de la cuerda y te encontrarás frente a esos dos fosos de pinchos [02]. Pasa primero sobre el de la derecha (pero antes colócate bien frente a las cuerdas), sube por la rampa del final, acciona la palanca, vuelve a bajar, salta de nuevo y encara ahora el foso de la izquierda.

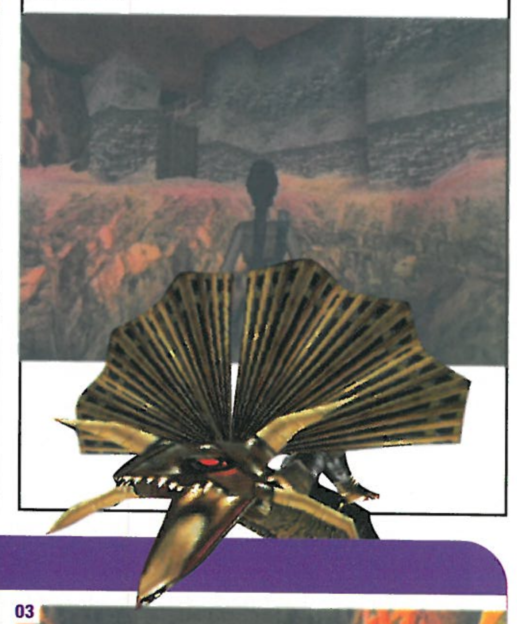
Sáltalo y, una vez arriba, deberás acabar con un guardián duro de pelar. Mátalo y utiliza la palanca contra la pared que hay detrás suyo para conseguir la Llave del Asta Oeste. Vuelve hasta este punto [03] y cruza el nuevo pasadizo de la pared. Enciende una bengala y avanza despacio por este pasillo nuevo. Cuando oigas un ruido, agáchate de inmediato para esquivar la cuchilla y luego sigue adelante.

Acciona la manivela que hay al final para abrir la trampilla, sube y mata a los dos escorpiones que van a por ti. Sal por la izquierda y mira en el hueco que hay a la izquierda de la pirámide para accionar otro interruptor. Vuelve al foso grande del que acabas de venir y sube por el lado izquierdo de la pirámide. Trepar a los bloques es pan comido, cuando llegues ahí [04], déjate caer por el borde de la cornisa y baja hasta el fondo.

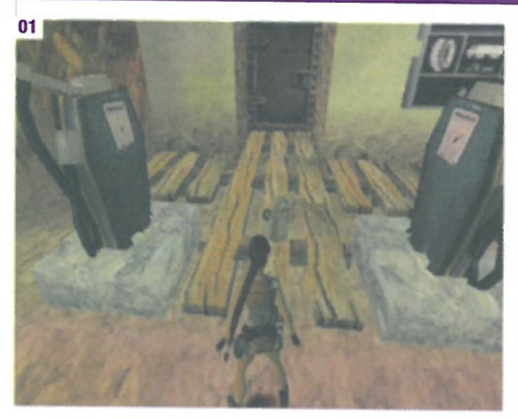
Salta sobre el foso, balancéate por las barras que cuelgan sobre el foso siguiente y salta sobre los tres siguientes que tienen péndulos oscilantes. Tira de la cadena al final y salta de vuelta sobre uno de los últimos fosos que has cruzado; sal por el pasillo de la derecha. El resto del nivel es bastante fácil, así que atraviésalo y volverás al Complejo de la Esfinge.

TRAMO 44 - REGRESO AL COMPLEJO DE LA ESFINGE

Dirígete de nuevo a la derecha de la Esfinge, métete en el foso pero, en lugar de salir por la derecha como antes, ve hacia la izquierda e introduce las Llaves del Vigilante en la puerta que encuentres.



TRAMO 45 – LAS MASTABAS

01

02

03

Desde lo alto, ve hacia la izquierda y recoge el bidón que hay en medio de dos bombas de petróleo [01] y dirígete hacia el Sur. Gira por la primera a la izquierda y pasa por la puerta que hay al final de este callejón, otra vez a la izquierda. Abre la trampilla del suelo, métete y gira por la primera a la izquierda en los túneles para llegar a una sala en cuyas paredes hay tres cabezas de león.

Dispara a las gemas que los leones tienen en la boca y se abrirá una puerta. Recoge aquí la bota, vuelve al cruce de pasillos, gira a la izquierda y no pares hasta la salida. Salta sobre el foso cuando salgas de los túneles y avanza hasta la puerta barrada. Aquí hay otra trampilla, así que ya sabes lo que debes hacer.

Entra, gira a la derecha en el primer cruce y llegarás a otra sala con cabezas de leones en las paredes. Repite el mismo proceso de antes y conseguirás una Bolsa de Arena (te han tomado el pelo). De vuelta en el cruce del pasillo, gira otra vez a la derecha y verás una barrera que debes atravesar para salir.

Una vez fuera, salta sobre el barranco y procura llegar hasta ahí [02]. Cruza, baja por la trampilla y, en el cruce, ve a la derecha. Recoge la antorcha del final, vuelve al cruce y ve por el Este. Tira la antorcha en la siguiente sala con cabezas de león, dispara a las gemas, recoge la antorcha y avanza hasta otra zona con un puzzle [03].

Ve por detrás de las tres balanzas y rellena tu bota en la piscina. Vierte el contenido en la balanza de la izquierda y coloca la Bolsa de Arena en la de la derecha. En la del centro coloca el Bidón: después, debes encender la antorcha (si es que todavía la tienes) y prender el petróleo del plato central. Cruza la puerta que se abra.

Consigue la Llave del Asta Norte en esta sala, dispara a las gemas de las bocas de los leones y dirígete al otro extremo de la sala de las balanzas. Dispara al siguiente grupillo de gemas para abrir una puerta en la pared Este y busca por ahí la salida.

Gira a la izquierda, salta hacia la plataforma de la izquierda en el próximo barranco y salta de nuevo hacia la siguiente cornisa pequeña que tienes delante... que en realidad es un sendero. Ejecuta un salto en carrera hacia el Sur y entra en la habitación; crúzala hasta llegar a la trampilla siguiente.



Baja por el siguiente pasadizo, sal por el otro extremo, atraviesa la barrera y baja por la siguiente, y última, trampilla. Avanza por el pasillo, en el cruce gira a la izquierda y acaba con el siguiente lote de gemas. Al pasar la puerta tienes un puzzle sencillo. Utiliza la palanca contra el mono de la derecha (cuidado con Adena) [04], y se abrirá una puerta a tu derecha.

Recoge la Llave del Asta Sur en la pared, dispara a las gemas y cruza la otra puerta de la sala del puzzle del mono. Dispara contra el último lote de gemas y avanza en busca de la salida.

04



TRAMO 46 - LA GRAN PIRÁMIDE

01

02

03

04


Debes superar un foso enorme, así que ejecuta un salto en carrera hacia el camino del extremo sudoeste, cruza por la puerta y verás una trampilla escondida en el centro de la estancia [01]. Baja por ella y encontrarás la Pistola Lanzagranadas en el fondo.

Vuelve a subir y entra en la sala siguiente. Esquiva el foso de la zona siguiente y entra por la puerta Este: ahora ya estás preparado para dirigirte a la pirámide. Salta, deslízate hacia la izquierda, ejecuta un salto en carrera para agarrarte a la próxima cornisa. Al igual que la anterior parte bajo el agua, te resultará mucho más fácil si te damos las directrices básicas para subir, pero guarda la partida cada pocos saltos, ya que así evitarás morir muy a menudo. Desde este punto, ve al Norte, noreste (x2), Este, salto en carrera hacia el Este, retrocede unos cuantos pasos para esquivar a la roca, salto estático hacia el Este (x2), Norte, salto estático hacia el Este (x3). Te deslizarás casi hasta la el fondo de la pirámide [03], pero está bien, de eso se trata. Espera a que pasen las rocas y tírate a la cornisa que tienes debajo. Cruza de un salto el foso hacia el Sur, salta hacia el Este y luego hacia el Norte para volver a la pirámide. Salta hacia el bloque siguiente, recoge el botiquín grande [04] y salta dirección noroeste hacia la baldosa que tienes encima; recuerda que acto seguido debes ejecutar un salto hacia atrás hacia la baldosa anterior para evitar que la roca que baja rodando te aplaste.

Salta de nuevo sobre la baldosa de la roca y avanza hacia el noroeste (x2), salto estático hacia el Oeste, Norte (x2), salto estático hacia el Este (x2), Norte (x2), Oeste (mata a dos bichos de arena), Norte, Oeste, salto en carrera hacia el Oeste.

Deslízate de nuevo y ejecuta un salto en carrera hacia el Oeste sobre dos bloques, salto estático hacia el Oeste, sudoeste (abajo), salto estático hacia el noroeste, sudoeste, salto estático hacia el noroeste, Norte (x3), salto estático hacia el noroeste, saltos estáticos hacia el Oeste (x2), salto en carrera hacia el Oeste. Ahora, si todo ha ido bien, te deslizarás hasta la salida y saldrás al nivel siguiente. Si no, regresa a la última posición en que has guardado la partida y repite los pasos que te acabamos de proporcionar. Si los sigues al pie de la letra, funcionará.

TRAMO 47 – LAS PIRÁMIDES DE LA REINA DE KHUFU

01

02

03

04


Al Sur hay dos estancias [01], pero sólo puedes abrir una si no tienes la Llave Armadura que te proporcionaba el vigilante del nivel 42. Recoge el botín de ambas salas (no te quejarás) y dirígete al Norte. En el lado izquierdo del barranco, ejecuta un salto estático hacia la plataforma y después un salto en carrera hacia el Norte.

Baja por este camino durante un tramo y ejecuta un salto en carrera hacia adelante [02]. A continuación, salta sin carrera hacia el Sur, trepa y después ejecuta un salto en carrera hacia el Norte. Salta hacia la plataforma siguiente y otro por encima del barranco. Un salto más hacia el Norte y, después, mata al escorpión y traslada este bloque [03] hasta el final: se abrirá un pasadizo a tu izquierda.

Abre la trampilla, desciende y entrarás en un laberinto nuevo. La solución más sencilla consiste en girar siempre a la derecha cada vez que llegues a un cruce.

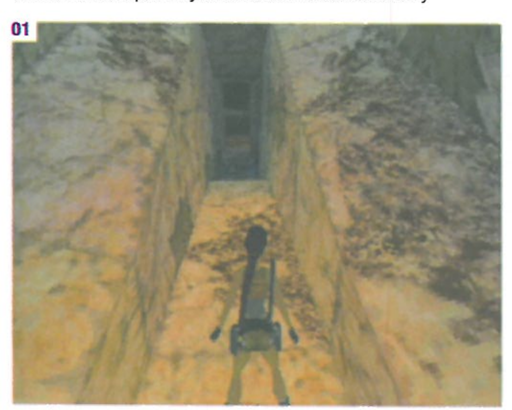
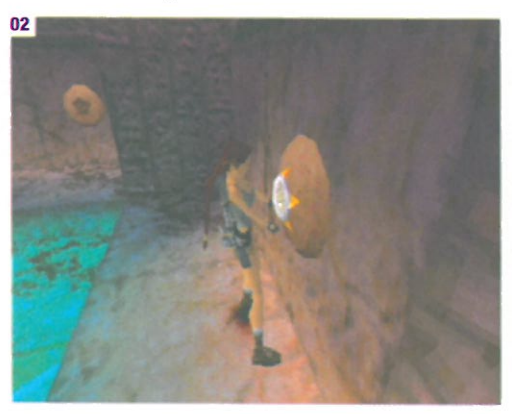
Si lo haces así, llegarás a este punto [04]. Dispara al guardián, recoge la Llave del Asta Este y, a continuación, deberás salir de esta zona, si bien el camino de regreso por el laberinto es algo más complicado.

Sigue recto en el primer cruce, luego a derecha, izquierda y derecha de nuevo para darte de narices con la salida. Vuelve al barranco y salta hacia la pirámide. Ejecuta un salto en carrera hacia el bloque del Norte y después un salto sin carrera hacia el siguiente. Trepa a la pirámide siguiente (mucho más pequeña). Avanza hacia el Este, Sur, Este, da un salto estático hacia el noreste (x3). Tienes la salida justo delante.

TRAMO 48 - DENTRO DE LA GRAN PIRÁMIDE

No pares de bajar y, cuando llegues al primer foso, salta desde el lado izquierdo del pasillo. Ve por la derecha, cruza por la puerta más baja y, cuando llegues a este pasillo [01], ten cuidado con las columnas deslizantes (puedes superarlas sin problemas si calculas bien tus pasos). Recoge la antorcha en el contenedor que hay al final de las columnas y enciende las antorchas de esta sala. Acciona el interruptor en la zona del muro Oeste y se abrirán las puertas superiores; vuelve por las columnas, sube por la rampa y entra por dicha puerta. Aquí hay cuatro lugares ideales para dejar las Llaves Asta que has ido recogiendo, así que inserta las cuatro [02] y acciona el interruptor del muro Norte.

Aquí no acaba todo, así que sal de la sala y vuelve a la de abajo, en la que has encendido las antorchas. Acciona la palanca que hay en la zona nueva y vuelve a la rampa en la que has empezado el nivel. Baja hasta el fondo [03] y ve al rayo de luz colándote por el agujero, y avanzando por el pasillo hacia el Este. Métete por el agujero que encontrarás aquí.

01

02

03


TRAMO 49 - TEMPLO DE HORUS

01

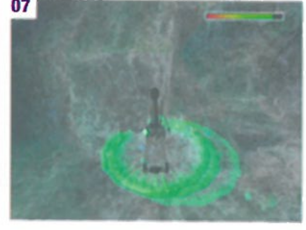
02

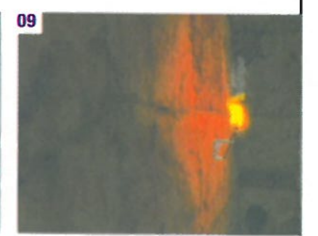

03

04

05

06

07

08

09


Desde la salida, ve por la derecha y te encontrarás con la bestia enjaulada [01]. Recoge la Bota Grande y dirígete a la fuente para llenarla de agua. En pocas palabras, debes abrir una salida vertiendo la cantidad exacta de agua en las balanzas que hay en el extremo Norte de la sala; si lo haces mal, la bestia saldrá de su prisión.

Sin embargo, las marcas que hay sobre la fuente te indican la cantidad de agua que necesitas, ya que cada una es un litro. Así pues, para la primera sala, necesitamos dos. Para conseguirlo, rellena la Bota Grande, saca la Pequeña y pasa tres litros de una a la otra para llenarla; de ese modo, en la grande sólo quedará uno [02].

Vierte el agua en las balanzas y métete por el agujero que hay en el centro del suelo. Salta sobre el poste, deslízate por él y llegarás a otro puzzle de agua, aunque en esta ocasión necesitas cuatro litros. Vacía las dos botas y después llena la grande. Llena la pequeña con agua de la grande y después tírala. Pasa los dos litros de la grande a la pequeña, rellena la grande y pasa agua a la pequeña (a la que sólo le falta un litro para llenarse y, por lo tanto, dejará cuatro en la grande).

Vierte el agua en las balanzas y ya tendrás otra sala despejada. Deslízate dentro y necesitarás un litro, así que rellena la Bota Pequeña (asegúrate de que ambas están vacías antes de empezar), y vierte el líquido en la grande. Vuelve a llenar la pequeña y vuelve a meterla en la grande. De este modo se habrá llenado la Bota Grande y quedará un litro en la pequeña. Viértelo en las balanzas [03] y cuélate por el último agujero.

Si encaras la luz (hacia el Oeste) y saltas, podrás trepar al muro, así que síguelo casi hasta el final [04] y gira hacia la derecha. En esta nueva plataforma, ejecuta un salto en carrera para tirarte al agua, nada hasta que puedas salir por el centro y verás a Horus en el centro de esta isla.

A continuación debes colocar las cuatro Escrituras Sagradas en cada uno de los pedestales que rodean la luz. Para conseguirlo, avanza hacia Horus y verás una secuencia de vídeo [05] que dará paso a la batalla final.

Cuando Horus inicie su ataque, vuelve a zambullirte en el agua y nada hasta que puedas recoger el Amuleto de Horus. Después, continúa hasta que llegues al extremo sudoeste de la piscina y verás una cornisa parecida a ésta [06] a la que puedes subir. Sube por la rampa de tu derecha y acciona el interruptor que hay en lo alto. Vuelve a tirarte al agua y nada hacia el extremo opuesto del agua para dar con otra rampa y otro interruptor en lo alto.

Has abierto la trampilla que hay en lo alto para encerrar a Horus, así que vuelve a la cornisa del Sur, sube y, en lugar de girar a la derecha para entrar en la sala del interruptor, ejecuta un salto en carrera desde el borde; vamos a pasar por el borde para volver a lo alto de la cueva. Salta con cuidado por la serie de plataformas que tienes delante, y ten cuidado con las bolas de fuego que te lanza Horus [07].

Cuando llegues a este punto [08], gira a la izquierda y salta hacia la pared que queda a la izquierda del rayo de luz. Es una zona peligrosa, así que agárrate bien y desplázate hacia la derecha, dentro de la zona iluminada. Estás a salvo de los ataques, así que trepa hasta arriba para atrapar a Horus. Pero no te hagas ilusiones, ya que aún queda la peor parte.

Cruza la puerta, pasa tres columnas deslizantes y quédate muy quieto en la sala siguiente, hasta que aparezcan las columnas. Salta hacia el lado izquierdo, avanza a la carrera y quédate a la izquierda. Salta hacia la pared siguiente y, aunque aquí no parece haber nada a lo que agarrarse, en realidad hay una cornisa muy estrecha [09].

Arrástrate con la punta de los dedos hacia la derecha, reincorpórate más adelante y salta sobre el último foso para acabar de una vez por todas. Y ya está. No te pierdas, mientras brindas con ese cava que tenías en la nevera desde hace tiempo, la última escena de vídeo, y empieza a contar los días que faltan para el regreso de Lara. Porque volverá...
















EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS

ESPECIAL

ABE Y MUNCH

Abe y sus nuevos amigos protagonizan uno de los primeros títulos imprescindibles para PS2

Éste es el segundo título de los cinco que conforman la saga *Oddworld* (*Abe's Exoddus* fue tan sólo un juego extra). Contiene todas tus rarezas favoritas del mundo de Oddworld y montones de novedades. Sus extraordinarias imágenes, en tiempo real, te dejarán boquiabierto y con los ojos fuera de las órbitas. Se sitúa claramente en el primer lugar de la lista de los mejores títulos para PlayStation2. En definitiva, va a ser un juego genial.

Munch's Oddysee ha estado en fase de desarrollo durante casi dos años y tendrá que pasar al menos otro año antes de que se publique la versión completa del juego. Si al éxito mundial de los dos primeros juegos *Abe's* —el número de ejemplares vendidos alcanza los tres millones y sigue aumentando— añadimos las posibilidades de PlayStation2, parece seguro que los chicos de Oddworld Inhabitants van a conseguir otro gran éxito.

La introducción de una tercera dimensión en el mundo de Oddworld ha sido siempre una prioridad para la compañía californiana, que empezó a desarrollar el juego a un nivel de nueva generación antes incluso de que Sony confirmara el lanzamiento de PlayStation2 (ya que, al igual que otros muchos fabricantes previsores, se imaginaron lo que iba a ocurrir).

«Presentamos Abe y Oddworld en 2-D pero siempre nos planteamos evolucionar hasta los gráficos en 3-D cuando la tecnología estuviera disponible», señala Lorne Lanning, presidente y director creativo de Oddworld Inhabitants, «por lo que no se trata de un paso oportunista».

«La creatividad y las cualidades conceptuales han estado siempre presentes en el universo que hemos venido desarrollando hasta ahora. Creemos firmemente que los admiradores de la saga estarán más satisfechos con las rarezas de Oddworld en 3-D de lo que hubieran podido estar nunca con los gráficos en 2-D.»

Lo que resulta realmente prometedor, ya que los gráficos en 2-D ya eran, por sí solos, excelentes. La historia ha avanzado y se centra ahora en Munch, el último de los Gabbits cuyos pulmones y huevos habían sido utilizados por los Glukkons (para fabricar Gabbiare). Lanning guarda celosamente todos los detalles del argumento,

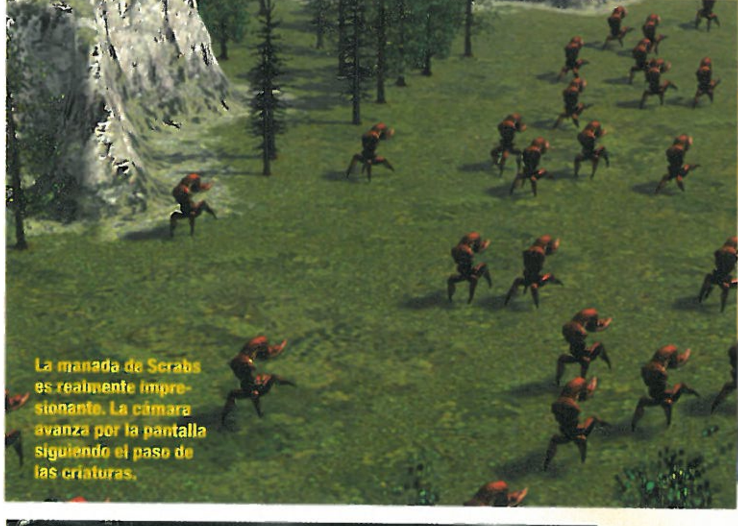

El nivel de detalle es extraordinario. Fíjate en la iluminación y en el póster.

POWER & PS2

Puede que ya te hayas enterado de que va a haber una nueva consola llamada PlayStation2. Muy pronto habrá millones de ellas por todo el mundo, unidas por una conexión a Internet de alta velocidad. Este equipo te permitirá ver películas DVD y jugar con algunos de los videojuegos más espectaculares que se hayan creado jamás.

Ya hemos soltado el discursito. Naturalmente, sólo necesitabas estar vivo el año pasado para saberlo. Pero, por sencilla y emocionante que sea esta noticia, os ha dejado a algunos de vosotros un poco confundidos. He aquí la pregunta que os hacéis muchos:

«¿Qué va a hacer *Power* con la llegada de PlayStation2?» Pregunta lógica, aunque siempre hemos sabido exactamente lo que vamos a hacer una vez esté PS2 en el mercado japonés (cuando leas estas


La manada de Scrabs es realmente impresionante. La cámara avanza por la pantalla siguiendo el paso de las criaturas.


Oddworld en 2-D era muy bueno. En 3-D, es sencillamente increíble.

pero hemos podido saber que Abe secuestra a Munch al principio, lo empuja por el escenario en una silla de ruedas durante una gran parte del juego y los dos acaban unidos contra un enemigo común. Los malvados Vykkers, un puñado de científicos-psicólogos profundamente repulsivos, tienen un papel muy destacado en el juego. Todos estos ingredientes resultan, como no podría ser de otra manera viniendo de Inhabitants, muy cerebrales.

LA COMODIDAD DE LAS CRIATURAS

Ni que decir tiene que *Munch's Oddysee* contiene todos los elementos característicos de Oddworld: la manera de hablar, el sentido del humor, un repertorio de extrañas criaturas y muchos más. Lo que será una novedad es la idea de hacer, bueno, mucho más que un juego.

«Nuestro objetivo es dejar que la gente se tome su tiempo y se divierta muchísimo con este juego de química viviente que les proporcionamos, pero también ofrecer un argumento que los jugadores quieran ir descubriendo y que les llegue a importar. Esperamos que cuando la gente empiece a jugar se sientan empujados a aventurarse por su cuenta en objetivos e historias secundarias, tomándose el escenario del juego como un hábitat lleno de criaturas vivas», explica Lanning.

La nueva tecnología nos permitirá entrar en territorios nuevos sólo si gente como Lanning y su equipo se toman la molestia de crearlos. Tal y como expresa él mismo, «será más como visitar Oddworld que jugar en Oddworld». Y como dice su amigo Abe, puede que vaya siendo hora de recostarse en la silla, poner en marcha la consola y «seguidme...».

PlayStation2 permitirá a Oddworld Inhabitants llevar a cabo, por fin, sus magníficas ideas. Estamos de suerte.

líneas ya estará a la venta allí). Vamos a asegurarnos de que permanezcas informado de todo lo que ocurra. *Power*, como ya habrás podido comprobar en la portada, es 100% PlayStation. Esto quiere decir que somos los primeros, los más incondicionales y, por encima de todo, los más entusiastas de la PlayStation, igual que tú. Así que, además de nuestra información habitual sobre todo lo que tiene que ver con la gris de Sony, tendremos un apartado especial con todas las noticias sobre PlayStation2, para que puedas extraer lo mejor de una consola de nueva generación. Y después, cuando PlayStation2 llegue a nuestras estanterías en otoño, ya estarás preparado para recibir la mejor cobertura informativa sobre la PS2 PAL que pueda haber. Te informaremos de todo lo que necesitas saber acerca de las dos consolas, PlayStation y PlayStation 2, todo en una sola revista. Sigue con *Power*. Te saldrá a cuenta.



TEKKEN TAG TOURNAMENT

Comienza la lucha

Aunque *TTT* ha creado enormes expectativas, Namco tiene el éxito asegurado porque cuenta con todos los elementos necesarios para desarrollar una obra genial. Es como una receta: si mezclas bien los ingredientes adecuados, das en el clavo.

Primero, toma la mejor saga de juegos de lucha de la historia y al equipo que ha trabajado en cada una de las entregas. Luego, introduce todos los luchadores que han aparecido en un juego Tekken —36 en total— y crea una nueva opción para luchar en el estilo equipo tag, a pares (hasta el punto de intercambiar personajes a mitad de un combo para ejecutar supercombos), y espolvoréalo con algunos modos extra, todavía secretos.

Los increíbles detalles de los gráficos y los movimientos fluidos, asombrosamente naturales, de los personajes han dejado pasmados a todos los que han visto la demo. Y ahora se trata de lucha pura y dura. Sin un argumento que distraiga de la acción central del juego. Va a ser genial, no nos cabe la menor duda. El acompañamiento perfecto para tu PlayStation2. Está previsto que vea la luz en Japón a finales de marzo.



Este título va a sacudir el mundo de los videojuegos de lleno.

¿Merece la pena comprarse una PS2 por este título? Desde luego.

500GP

Una maravilla de dos ruedas

Está muy claro que Namco tiene la intención de ser el fabricante número uno para PS2 y su simulador de carreras de motos no hace sino reafirmar dichos planes.

Una primera demo de este juego de acción de supermotos apareció el año pasado en Tokio y lo primero que nos llamó la atención fue la increíble velocidad de las motos.

Incluso a un ritmo vertiginoso, el aspecto de las motos era genial y no lucía ninguno de los efectos «de brillo» de los que adolecen otros juegos de carreras para PlayStation2 (date por enterado, *GT2000*). Todavía no se sabe a ciencia cierta si Namco se ha asegurado una licencia, por lo que podría ser como *Ridge* sobre dos ruedas y con vehículos similares a los de verdad, pero igualmente impresionantes.

Los juegos de motos nunca han sobresalido como los juegos de carreras de coches clásicos, de modo que *500GP* está destinado a ser un pionero en muchos sentidos. En nuestra opinión, tiene todas las credenciales para ser un juego espectacular.



La «cabeza flotante» es una identificación del piloto que se le ha ocurrido a Namco.

STREET FIGHTER EX3

La saga continúa

Ir codo a codo con *Tekken Tag Tournament* es de una gran valentía. Significa que o eres sencillamente tonto o que estás muy seguro de robarle sus ingresos. Eso es exactamente lo que está haciendo Capcom con el último episodio de la saga *Street Fighter*. Y las primeras demos de este *beat 'em up* demuestran claramente que van por buen camino.

El título presenta 20 personajes jugables, incluidos muchos de los favoritos de siempre, como Ryu, Chun-Li y Blanka. La acción sacará el máximo partido de la nueva tecnología del Emotion Engine. La saga *SF* es conocida por su velocidad y extraordinarios movimientos especiales, así que prepárate para disfrutar de combos rápidos como un rayo que eran imposibles de ejecutar con la PS1.

Y al igual que *TTT*, ciertos combates pueden acabar integrando a cuatro personajes en pantalla, enfrentándose los unos a los otros en lo que es un auténtico modo de combate multijugador.

Casi todos los anteriores *beat 'em ups* en 2-D de Capcom estaban llenos de combos alucinantes y de una jugabilidad excelente. Ten por seguro que estas dos cualidades estarán presentes en su primer trabajo de nueva generación.

Puede que esta imagen recuerde a las versiones anteriores del juego, pero no es el caso.

MUY BREVE

Evergrace

Una epopeya de espadas y hechicería en la que encarnas a dos personajes principales (un hombre y una mujer) a través de argumentos paralelos y que al final se encuentran para vivir juntos una serie de aventuras en las que controlas a los dos. Repleto de los hechizos habituales y con un escenario de juego enorme, el nuevo formato de la PS2 lo convierte en un título a vigilar muy de cerca.



Golf Paradise

Todo formato necesita un juego de golf decente y puede que PS2 ya lo tenga de la mano de T&E Soft. Quizá sólo sea un simulador de golf, pero su aspecto es increíble y la opción para diseñar completamente tu propio circuito de 18 agujeros es todo un puntazo. Siete golfistas, más de 50 accesorios nuevos. No podemos esperar.

Gran Turismo 2000

Sony y Polyphony quieren que esta nueva entrega sea perfecta. Y todo indica que van por el buen camino, a tenor de lo que pudimos ver en la alucinante demo que jugamos en Tokio. Mucho nos tememos que va a sufrir retrasos.



Onimusha

En esta aventura ambientada en el Japón feudal tendrás que buscar a una prima tuya que ha sido secuestrada. Y, al ser un juego en tercera persona de Capcom, la búsqueda tiene lugar en un inmenso castillo a rebosar de puzzles y otros obstáculos. ¿Samurais en lugar de *zombies*? Una idea genial...

MUY BREVE

Den-Sen

La heroína de esta inteligente variación del juego de plataformas pasa gran parte de su tiempo colgada por ahí. Literalmente. Se trata de otro título de Sony, en el que el fluido movimiento de la protagonista cuando se desliza por los cables (den-sen en japonés) que atraviesan la ciudad ha de verse para poder creerlo. Podría encontrarse entre la segunda oleada de juegos que aparecerán después de que la PS2 esté a la venta en Japón.

Sky Surfer

El mérito de los juegos de deportes extremos es más cierto que nunca en este título tan singular de deportes aéreos. Te tiras de un avión con un paracaídas y una tabla. Ejecutas trucos con la tabla y aterrizas en el sitio indicado manejando el paracaídas. Obtienes puntos con los trucos. Una gran variedad de modos (revientas una serie de globos cuando desciendes) convierten a este juego de Idea Factory, muy atractivo, en todo un campeón.



Virtual Ocean

De la mano de los creadores de *Ecco The Dolphin* llega este título de aventuras de exploración submarina. En lo que constituye un giro genial, la comunicación entre los animales marinos se produce a través de canciones y sonidos (como la manera de hablar de *Oddworld*). Puede que no esté lleno de acción, pero seguro que resulta muy entretenido.

X-Fire

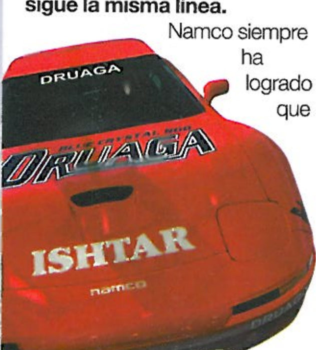
El primer título de EA para PS2 es un *shoot 'em up* en primera persona. Aunque todavía falta por ultimar el argumento, se espera que resulte tan espectacular como *Medal of Honor*. De hecho, se está preparando una secuela de nueva generación de este *shooter* de la Segunda Guerra Mundial.

RIDGE RACER V

¡A todo gas!



Los cuatro títulos de la serie *Ridge Racer* han sido muy buenos y han supuesto grandes saltos en lo que a la simulación de carreras se refiere. Un primer vistazo a la quinta entrega indica que este nuevo título sigue la misma línea.



Namco siempre ha logrado que su juego de carreras marca de la casa tenga un aspecto estupendo y ha ofrecido una experiencia de carreras en estado puro sin incluir coches con licencia. *RRV* parte de los mismos conceptos y, aunque los coches de *GT2000* van a parecer más reales que nunca, los coches ficticios de *RRV* no van a estar nada mal. Los fondos siguen siendo igual de espléndidos, con árboles hermosamente detallados, edificios y carreteras pasando a toda velocidad sin ningún tipo de irregularidades. Todo lo que ha de hacer Namco ahora es actualizar sus modelos de coches y de conducción y ¡bingo!, un juego por el que merece la pena que compres la PS2.

Ahora que *Tekken Tag Tournament* no va a salir al mercado hasta finales de marzo, éste va a ser el juego con el que PlayStation2 haga historia.

TYPE-S

Square va por el buen camino (de carreras)

Los aficionados a las carreras van a sentirse como en el paraíso con PS2. Los clásicos consolidados están preparando ediciones de nueva generación y, dentro de ellos, Square está produciendo un simulador de carreras hiperrealista. *Type-S* incluirá la flor y nata de los fabricantes de coches japoneses, como Subaru, Honda, Toyota y Mitsubishi.



El juego estará basado en circuitos, cuyas pistas, enormemente detalladas, se inspiran en escenarios japoneses reales. La innovación más importante de Square es una vista del interior del coche tan realista que te meterás de lleno en la acción.

Dada la excelente reputación de Square por su control de calidad y por llenar sus juegos hasta los topes de detalles, no parece que este juego vaya a estar listo hasta bien entrado el año. Pero cuando salga, *RRV* y *GT2000* se mirarán con preocupación al espejo.



El pedigrí de Square en los juegos de carreras no es fenomenal, pero sí que lo es su reputación por hacer juegos de calidad. ¿Otro liderato en un género para los señores de los juegos de rol?

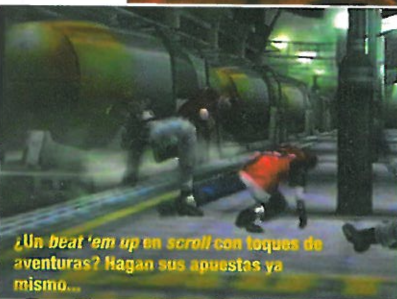
THE BOUNCER

El gran juego de Square se retrasa

Algunas de las demos más increíbles que hemos visto hasta ahora son las de *The Bouncer*, el juego de aventuras de Square. Es una pasada. Podrás comprobarlo por ti mismo muy pronto. Ya queda menos. Este breve análisis recoge una secuencia del juego en la que una banda de delincuentes toma el metro (que luego se estrella, llenando el túnel de agua).

En el último Tokio Game Show corrió el rumor de que se trataba de un juego de lanzamiento japonés. Sin embargo, ya no es así, porque los creadores de *Final Fantasy* están preocupados ahora por desarrollar un simulador de carreras de nueva generación llamado *Type S*. Ya han aparecido anuncios en las revistas japonesas de este juego de carreras —que tiene, por otra parte, muy buena pinta—, por lo que parece que por ahora es su prioridad. *The Bouncer* seguirá en fase de desarrollo durante bastante tiempo para dejar paso a este otro juego, pero creemos que la espera valdrá la pena.





¿Un *beat 'em up* en *scroll* con toques de aventuras? Hagan sus apuestas ya mismo...

¡Suscríbete!

a *Power* y participa en el sorteo de 7 juegos y 7 camisetas ISS EVOLUTION, de Konami

POWER

Deseo suscribirme a **Power** por un año (12 números) al precio especial de 4.200 Ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.761 ptas. Resto del mundo: 8.360 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...
(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí



Sorteo el 26 de mayo de 2000

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

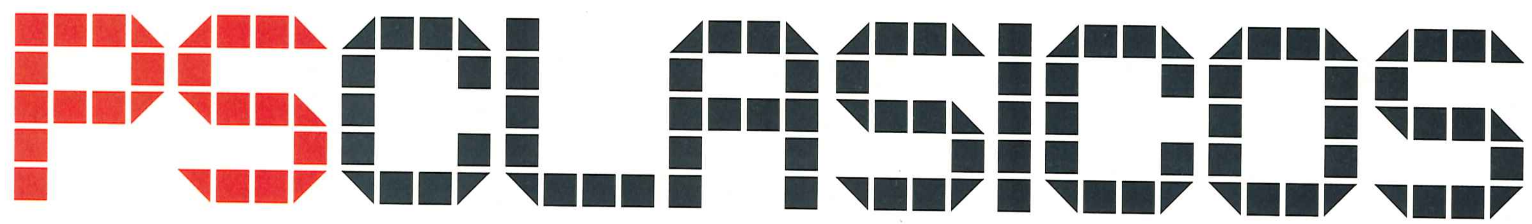
MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58 • Fax: 93 254 12 59





Éstos son los ganadores de los 10 juegos *40 Winks*, de GT Interactive:

José Miguel Ripoll Leria (Málaga)
Daniel Gutiérrez Girona (Mijas-Costa, Málaga)
Joan Alis Berengueras (Sant Cugat, Barcelona)
Blanca Muñoz García (Las Rozas, Madrid)
José Calzado Coronado (S.S. de los Reyes, Madrid)
Iván González Rodríguez (Trobajo Camino, León)
Borja Vicente Merodio (Barcelona)
Antonio Fco. Revenga Fernández (Martorell, Barcelona)
Pedro Luis Ramírez Martín (Leganés, Madrid)
José E. Rodríguez Conde (Orense)



LOS 100 MEJORES JUEGOS DE PLAYSTATION DE TODOS LOS TIEMPOS

PSCLASICOS es una guía en la que encontrarás los 100 mejores juegos de PlayStation de todos los tiempos, ordenados alfabeticamente y acompañados por una completa ficha.

TOP 10 PSX — CENTRO MAIL

1. Gran Turismo 2
2. Resident Evil 3: Nemesis
3. ISS Pro Evolution
4. Tony Hawk's Skateboarding
5. Dino Crisis
6. Medal of Honor
7. 007 El Mañana Nunca Muere
8. NBA Live 2000
9. Ace Combat 3
10. Metal Gear Solid

TOP 10 PSX — GLOBAL GAME

1. Resident Evil 3: Nemesis
2. Gran Turismo 2
3. Final Fantasy VIII
4. Tomb Raider 4: The Last Revelation
5. ISS Pro Evolution
6. Tony Hawk's Skateboarding
7. Ace Combat 3
8. Toy Story 2
9. FIFA 2000
10. Colin McRae Rally (Platinum)

40 WINKS



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
7.990 PESETAS

Los buenos detalles, los niveles imponentes, el argumento atractivo y los ingeniosos puzzles lo convierten en un plataformas estimulante. Los más pequeños se volverán locos (y los mayores también).

ABE'S ODDYSEE



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
3.990 PESETAS

Sus gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo *Lemmings*. Rápido y único.

AK SMASH COURT TENNIS



GÉNERO: SIM.DE TENIS
JUGADORES: 1-4
SONY
7.490 PESETAS

Anna Kournikova y uno de los mejores juegos de PlayStation en el que se trata de golpear... tal vez sea difícil de creer pero es realmente excelente. ¿Quién quiere jugar a tenis?

APE ESCAPE



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Aunque sólo sea compatible con el Dual Shock sigue siendo un juego ingenioso e interesante. Si no tienes un Dual shock será mejor que consigas uno rápido.

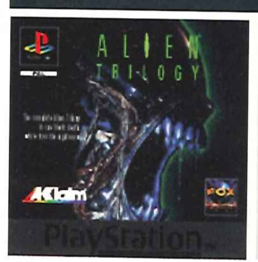
ACE COMBAT 3



GÉNERO: SIM. DE VUELO
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Es más un *shoot 'em up* arcade que un verdadero SIM.de vuelo... Si fuera más complicado no funcionaría o sería la mitad de divertido. Viene con alas.

ALIEN TRILOGY



GÉNERO: CLON DE DOOM
JUGADOR: 1
ACCLAIM
3.990 PESETAS

Hay muchas variedades de aliens, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.

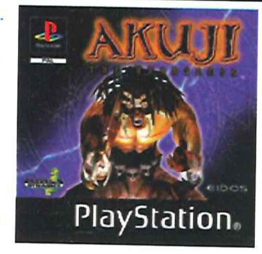
B-MOVIE



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADOR: 1
GTI

Tiene algunos problemas, sobre todo en los niveles más difíciles, pero tiene tanta originalidad y carisma que aún creemos que se merece un reconocimiento.

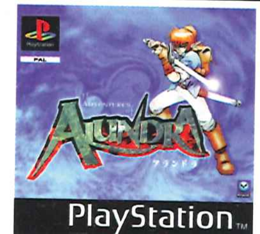
AKUJI THE HEARTLESS



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre *Medievil* y *Tomb Raider.*

ALUNDRA



GÉNERO: ROL
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Hay un argumento fantástico en el que puedes invertir un montón de horas de jugabilidad. Reconocemos que no es *FF* pero es un clásico de la vieja escuela. El día no tiene suficientes horas.

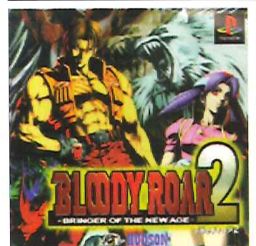
BLAST RADIUS



GÉNERO: COMBATE AÉREO
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL

Un combate aéreo espacial fabuloso. Fue fantástico cuando salió a la venta. Tanto es así que lo seguimos incluyendo en esta posición semi-prestigiosa.

BLOODY ROAR 2



GÉNERO: ***BEAT 'EM UP***
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
7.990 PESETAS

Lucha y deja salir la bestia que llevas dentro. Sigue siendo más divertido que cualquiera de los *beat 'em up* que han aparecido más recientemente. Vale la pena hacerte con un ejemplar.

BRIAN LARA CRICKET



GÉNERO: CRICKET
JUGADORES: 1-4
CODEMASTERS

Un equipo de cricket. El té de la tarde. Día nublado. Manchas de hierba. Voces animando. Lo creas o no, este juego es puro genio. Te gustará.

BUST A GROOVE



GÉNERO: BAILA 'EM UP
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
7.990 PESETAS

Una captura de movimientos perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de este título una de las mejores opciones del género.

BUST-A-MOVE 2



GÉNERO: PUZZLE
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Si no tienes la última versión de este asombroso exprimecerebros en forma de puzzle no importa. Puedes hacerte con este ejemplar por sólo 3.990 pesetas. No te arrepentirás, a menos que se te dé realmente mal, eso sí.

C&C: RETALIATION



GÉNERO: ESTRATEGIA
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Tiene la mezcla adecuada de dificultad y adicción que se necesita para que no desees otra cosa más que pasarte toda la vida dentro de tu habitación. Tráete una cafetera y una sopita para que te hagan compañía.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS



GÉNERO: SIM. DE MOTOS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Acción loca y peligrosa mezclada con barro. Está basado en el mundo real y, aunque es un poco incompleto, hasta ahora es el mejor simulador de motos.

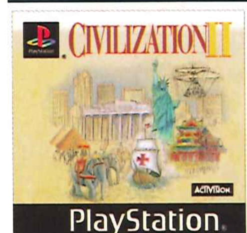
CIRCUIT BREAKERS



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
CENTRO MAIL
6.990 PESETAS

Este juego es casi insuperable. Opción multijugador fantástica. A veces, no importa tanto lo bonito que pueda ser un videojuego como el tiempo que puedas jugar con él.

CIVILIZATION II



GÉNERO: ESTRATEGIA
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

¿Qué probabilidades tenía de no aparecer en la lista de los 100 mejores juegos? Venga ya... Es uno de los juegos más importantes en cualquier plataforma. Consíguelo ya.

COLIN MCRAE RALLY



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
4.990 PESETAS

Es un juego alucinante. Tiene un manejo fantástico, un montón de opciones y está lleno de realismo gráfico (el barro que se pega, los faros que se rompen...). El modo para dos jugadores es genial.

COOL BOARDERS 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
3.490 PESETAS

Un juego de carreras por la nieve fabuloso con muchos botones al estilo *Street Fighter*.

CRASH BANDICOOT 2



GÉNERO: PLATAFORMAS EN 3-D
JUGADOR: 1
SONY

Un poco más sofisticado que su hermano pequeño y la primera confirmación de que este juego de plataformas no se quedaría en el baúl de los recuerdos.

CRASH BANDICOOT 3



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADORES: 1-2
SONY
8.490 PESETAS

¡Hasta ahora Crash nos ha robado el corazón! Nos encanta y este es uno de los mejores juegos de plataformas que existen.

CRASH TEAM RACING



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
8.490 PESETAS

Hacen chirriar las esquinas, lanzan bombas y tiran cohetes. Es el mejor juego de *karts* desenfadados que existe para PlayStation. Un título indispensable.

CW: VENGEANCE



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
7.490 PESETAS

Los juegos *Colony Wars* te proporcionan argumentos para reflexionar y vertiginosos combates en igual medida. Todo un número uno.

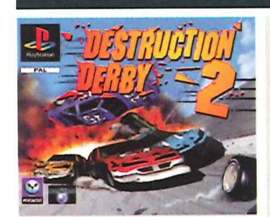
DEAD OR ALIVE



GÉNERO: ***BEAT 'EM UP***
JUGADORES: 1-2
SONY

Tal vez no sea tan bueno como los juegos *Tekken* pero por lo menos es rápido y pasa bien.

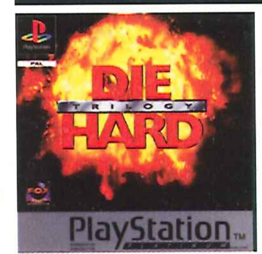
DESTRUCTION DERBY 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Esta belleza de la gama Platinum es del mismo equipo que hizo *Driver* y se nota en la forma. Carreras y choques de coches a lo largo de pistas anchas y variadas bajo tu control.

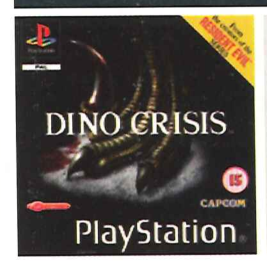
DIE HARD TRILOGY



GÉNERO: ACCIÓN
JUGADOR: 1
ELECTRONIC ARTS
3.990 PESETAS

Tres juegos en uno. Disparos de alto nivel, persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.

DINO CRISIS

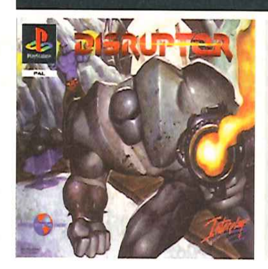


GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
VIRGIN
8.990 PESETAS

En este juego se fusionan material al estilo película con un juego de primera. Los gráficos son magníficos. La mezcla de puzzles, el sonido y la trama van a aterrorizarte.

PSCLASICOS

DISRUPTOR



GÉNERO: CLON DE DOOM
JUGADOR: 1
INTERPLAY

Un viejo juego de carácter clásico. Por desgracia consta de sólo 12 niveles pero todos y cada uno de ellos son fantásticos. Prueba esta docena tremendamente apetitosa.

FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98



GÉNERO: SIM.DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS

Dos de las mejores cosas de este juego son la canción *Song 2* de Blur y el modo fútbol sala. El resto tampoco está mal. Cambia la historia y haz que gane España.

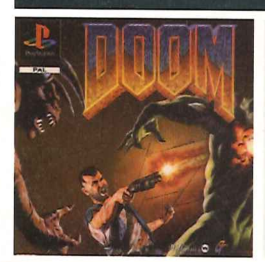
GRAN TURISMO 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
8.990 PESETAS

Se trata del mejor y el más grande, simple y genial juego de carreras hasta el momento. Si *GT* te pareció largo, éste te causará un paro cardíaco.

DOOM



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
3.990 PESETAS

El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en su mundo y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.

FINAL FANTASY VII



GÉNERO: JUEGO DE ROL
JUGADOR: 1
SONY
3.990 PESETAS

El argumento es intrigante, las escenas duran días y el juego en sí te puede tener ocupado durante más de un año. No sólo es un juego conocido internacionalmente sino que sabe entretener.

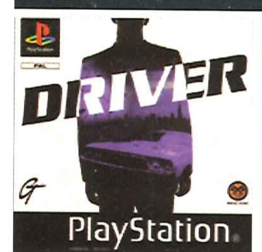
GTA: LONDON



GÉNERO: CRIMEN/ACCIÓN
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
5.990 PESETAS

Necesita el *Grand Theft Auto* original para funcionar. Exprime tiempo, pone a prueba la moral e indigna a los ciudadanos decentes. Bueno.

DRIVER



GÉNERO: CARRERAS/PERSECUCIÓN
JUGADOR: 1
VIRGIN

Estás corriendo súper rápido con tu coche cuando, de pronto, te rodean las luces de varios coches de policía. En pocos segundos estarás esquivando todo lo que se pone a tu paso a una velocidad vertiginosa.

FINAL FANTASY VIII



GÉNERO: JUEGO DE ROL
JUGADOR: 1
SONY
9.990 PESETAS

Con un argumento de lo más perfecto, una diversión sin límites y un apartado gráfico que ha exprimido a tope la Play, *FFVIII* es el mejor juego para la gris de Sony. No lo dejes escapar.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



GÉNERO: SIM. DEPORTIVO
JUGADORES: 1-4
KONAMI
9.490 PESETAS

Si quieres ganar la prueba, presiona los botones. Te dejarás los pulgares. Simplista pero adictivo, sobre todo en el modo cuatro jugadores.

EVERYBODY'S GOLF



GÉNERO: SIM. DE GOLF
JUGADORES: 1-4
SONY

Puede que no nos creas, pero introduce a cuatro amigos y te pasarás la mitad de tu vida en este adictivo y entretenido juego. Se trata de golf y de mucha diversión. Confía en nosotros.

G-POLICE 2



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
7.490 PESETAS

Buenos gráficos, fácil de manejar y, para colmo, tiene un buen argumento. Psygnosis inventó la ópera del espacio con el primer juego y esta secuela es aún muchísimo mejor.

ISS PRO EVOLUTION



GÉNERO: SIM. DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-2
KONAMI
9.490 PESETAS

Es el más jugado. Llena cualquier ansia y vacío existencial futbolístico de cualquier persona aunque puede que a Pele no le haga falta. Acción casi impecable.

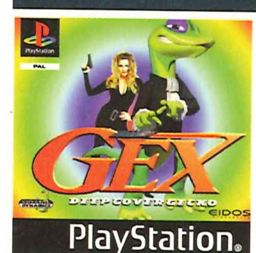
F1 '99



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Si quieres celebrar un Grand Prix en tu propia casa entonces es todo lo que necesitas. Millones de opciones y un depósito lleno de diversión. Iza la bandera de cuadros.

GEX: DEEP COVER GECKO



GÉNERO: PLATAFORMAS EN 3-D
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
8.490 PESETAS

Este juego proporciona una aventura de pequeños puzzles con sentido del humor sin recargo. Te divertirás de lo lindo.

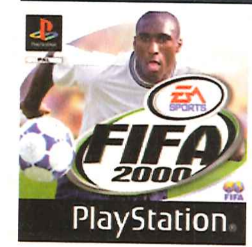
KENSEI: SACRED FIST



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
KONAMI
8.490 PESETAS

La primera incursión de Konami en el mundo de los *beat 'em up* no podía ser más alentadora. No es *Tekken 3*, pero nos encanta.

FIFA 2000



GÉNERO: SIM. DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Hay sólo una mínima diferencia entre este juego e *ISS*. Si quieres sentirte como si realmente estuvieras en el estadio, éste es el juego que buscabas.

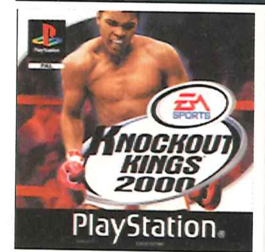
GRAN TURISMO



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

¿Dónde has estado? Todo el mundo conoce esta leyenda, que además ahora puedes conseguir en la línea Platinum. Es la carrera de tu vida.

KNOCKOUT KINGS 2000



GÉNERO: BOXEO
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Los buenos simuladores de boxeo son demasiado poco frecuentes. Éste es fantástico, más arcade que simulación pero tiene lo suficiente para mantenerte ocupado.

KULA WORLD



GÉNERO: PUZZLE
JUGADORES: 1-2
SONY

Un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar confudido será tu estado natural. El desafío nunca está fuera de tu alcance y siempre es jugable.

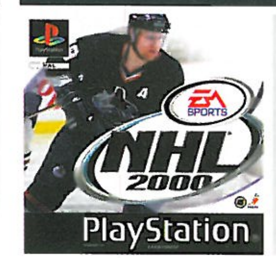
MICRO MACHINES V3



GÉNERO: CARRERAS EN 3-D
JUGADORES: 1-4
IGUANA GAMES

Nunca te puedes hartar de este juego. En su día dirigió el cotarro. Y aunque le han aparecido muchos clones, el original es el único que cuenta.

NHL 2000



GÉNERO: SIM. DE HOCKEY SOBRE HIELO
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS

El juego de dar rodillazos al que llaman hockey sobre hielo puede que no nos toque muy de cerca pero la jugabilidad es adictiva. Sin duda es el mejor *hockey 'em up* del mercado.

LMA MANAGER



GÉNERO: MÁNAGER DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-2
CODEMASTERS

Codemasters lleva un género de videojuego a la cima. Fantástica acción y muchos partidos con los que entretenerte. Sólo tienes que preocuparte de gestionar bien y de disfrutar de los partidos.

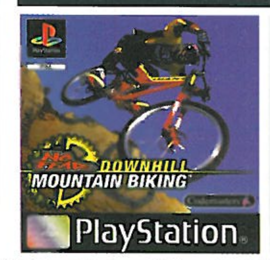
MOTORHEAD



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
CENTRO MAIL
2.990 PESETAS

Está infravalorado (salió al mismo tiempo que *GT* así que ya te puedes imaginar el motivo). Divertida carrera arcade con un poco de intensidad, lo cual es genial.

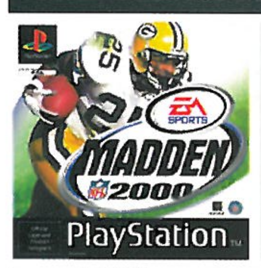
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING



GÉNERO: SIM. DEPORTIVO
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Muchas opciones, mucha diversión. Si eres un fan del *mountain bike*, te va a encantar, si no, bien merece que le eches una o dos partidas.

MADDEN NFL 2000



GÉNERO: SIM. DE FÚTBOL AMERICANO
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS

Una vez dejas atrás las reglas de enormes proporciones, te encuentras con uno de los mejores juegos de equipo disponibles, sean o no de fútbol americano. Un trabajo increíble.

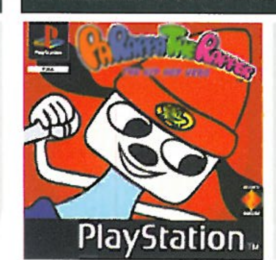
MUSIC 2000



GÉNERO: CREACIÓN MUSICAL
JUGADOR: 1
PROEIN

Dedícate un poco en serio a este juego y podrás convertir tu PlayStation en una tabla de mezclas. Es una idea única y el resultado es fabuloso.

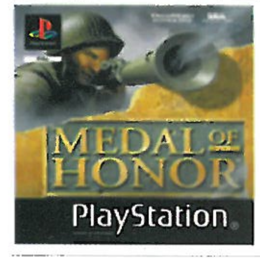
PARAPPA THE RAPPER



GÉNERO: RAP 'EM UP
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
5.990 PESETAS

Ponte al día sobre el ritmo y la rima. Es un pecado dejarse perder este juego. Es curioso, es fresco, te hará cantar. Hazte con un ejemplar ahora mismo.

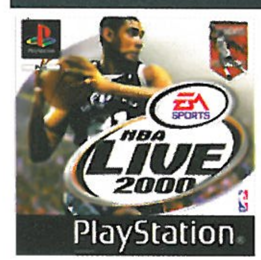
MEDAL OF HONOR



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP* SUBJETIVO
JUGADORES: 1-4
ELECTRONIC ARTS

Es una de las mayores sorpresas que han pasado por nuestras manos en los últimos tiempos. Su increíble ambientación y la inteligencia de los enemigos lo convierten en un producto fantástico.

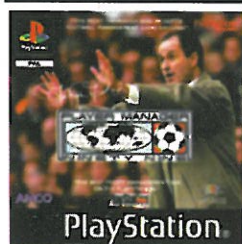
NBA LIVE 2000



GÉNERO: SIM.DE BALONCESTO
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS

Como siempre, EA tiene la exclusiva de este deporte. El mejor aspecto es el tiro de tres puntos aunque hay muchos más. Autenticidad y jugabilidad desplegada a raudales.

PLAYER MANAGER '98/'99



GÉNERO: MÁNAGER DE FÚTBOL
JUGADOR: 1
INFOGRAMES

Es lo bastante sólido para hacerte sentir como un mánager pero nunca llegas a la cima. Demasiado lento por ahora.

MEDIEVIL



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
SONY
3.990 PESETAS

Un juego excelente, divertidísimo, absorvente, cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es genial.

NFL BLITZ 2000



GÉNERO: SIM. DE FÚTBOL AMERICANO
JUGADORES: 1-2
GT INTERACTIVE

Este juego contiene todos los alicientes y ninguna de las aburridas reglas y reglamentaciones... Un juego al que debe jugar por lo menos una vez en la vida todo aquel que sea adicto a la diversión.

POINT BLANK



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADORES: 1-8
SONY

El juego de pistola más loco que puedes tener en tus manos. Pirañas y muñecos que disparan, incluso hay un juego de rol de caza. Están chiflados.

METAL GEAR SOLID



GÉNERO: ESPIONAJE
JUGADOR: 1
KONAMI
9.490 PESETAS

No hay ningún otro juego como éste. Es cinematográficamente perfecto. El protagonista, Solid Snake, es una mezcla de James Bond y un asesino de la SAS y tiene a su disposición un despliegue de armas que pone los pelos de punta.

NFS ROAD CHALLENGE



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS
7.990 PESETAS

Un magnífico SIM de carreras lleno de opciones únicas y muy entretenidas por las que correr. Se quedó a mitad de camino pero esta versión promete de verdad.

PORSCHE CHALLENGE



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Platinum, sin inconvenientes y con un montón de opciones. Se las arregla para combinar a la perfección la velocidad del arcade con una conducción muy realista. Es una verdadera ganga.

PSCLÁSICOS

QUAKE II



GÉNERO: CLON DE DOOM
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

El más grande y más severo. El más jugable de los *shoot 'em up* cara a cara. Sólo por eso cómprate *Quake II* o te arrepentirás tarde o temprano.

ROLLCAGE



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
7.990 PESETAS

Coches que se deslizan, rebotes, muros por los que saltar y cohetes de fuego. Uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas.

SPEED FREAKS



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
SONY
8.495 PESETAS

El primer juego cómico de carreras decente de PlayStation. Vale la pena comprar un Multi-Tap para que tú y tus amigos lo podáis probar. Es fabuloso. Consíguelo y empieza a jugar.

RAGE RACER



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Serio en la pista, juego de carreras rápidas de los creadores de *Ridge Racer Type 4*. Tiene un billón de pistas, más o menos. *GT* o no *GT*, es una maravilla. Pruébalo.

SF ALPHA III



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
7.990 PESETAS

El mejor juego de lucha en 2-D al que hayas jugado jamás. Arcade perfecto. Una experiencia clásica de juego: buenas vistas y una acción espléndid

SPYRO 2



GÉNERO: PLATAFORMAS
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Magníficos gráficos y motor suave. No llega a ser un clásico pero es un entretenimiento maravilloso.

RESIDENT EVIL



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

El horror por la supervivencia original es un indispensable en tu lista de juegos favoritos si ya te has unido a la serie con *Resi 2* o *Resi 3: Nemesis*. Se pone a un nivel de calidad que hasta ahora sólo unos pocos han superado.

SF EX ALPHA



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
VIRGIN
3.990 PESETAS

De pronto *Street Fighter* se convierte en un exuberante 3-D. Un clásico de las patadas se moderniza sin perder su gloria original. Nos gusta mucho.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2



GÉNERO: PUZZLE
JUGADORES: 1-2
VIRGIN

Te hace darle vueltas a la cabeza aunque tiene un argumento solvente. Contiene abundancia de puzzles locos. No te escaparás. Vamos, piensa, piensa.

RESIDENT EVIL 2



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
VIRGIN
4.990 PESETAS

Bueno, terrorífico, apasionante y lleno de razones para jugar una y otra vez. Sólo existe una cosa que puede afectarle... *Resident Evil 3: Nemesis*.

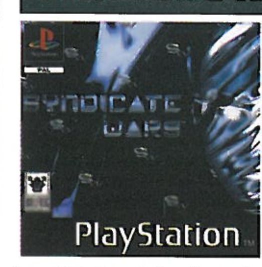
SILENT HILL



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
KONAMI
9.490 PESETAS

Éste es un hito para la PlayStation. El juego más parecido a una película que existe y, por si fuera poco, el que da más miedo. ¿Hemos mencionado que también es una aventura sensacional?

SYNDICATE WARS



GÉNERO: ESTRATEGIA
JUGADOR: 1
CENTRO MAIL
7.990 PESETAS

Una premisa emocionante y una acción fabulosa, lástima que para muchos se haya convertido en el segundo tras *C&C*. La acción y el argumento hacen que valga la pena echar una partida.

RIDGE RACER TYPE 4



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Si quieres una carrera arcade, esto es lo que buscas. No hay nada parecido, su aspecto es asombroso y los coches se manejan con facilidad. Vale el doble de su peso en oro.

SOUL BLADE



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Es raro que la mayor competencia de *Tekken* venga de la misma Namco. La compañía casi ha superado su increíble *Tekken* con este juego. Asombrosos movimientos de artes marciales.

SYPHON FILTER



GÉNERO: AVEN./ACCIÓN EN 3-D
JUGADOR: 1
SONY
8.490 PESETAS

Fue una lástima que se pusiera a la venta al mismo tiempo que *Metal Gear Solid* porque salió perdiendo en el pulso. Si puedes hacerte con un ejemplar, no lo dudes y hazlo.

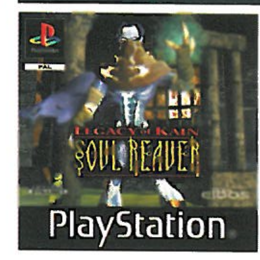
RIVAL SCHOOLS



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Luchas rápidas y furiosas al estilo Street Fighter. Mucha diversión. Su aspecto es fabuloso. No puedes dar demasiados golpes.

SOUL REAVER



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante. Observa los primeros minutos del juego y ya nos contarás qué opinas... ¡Genial!

TEKKEN



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Fantástico juego de lucha, superado sólo por sus secuelas. Gráficos de fábula y montones de luchadores. Algunos movimientos especiales son una pasada.

TEKKEN 2



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

No podrás conseguir un juego de lucha mejor por menos de 3.990 ptas. Así que introdúcete en él. Sólo un loco lo dejaría escapar.

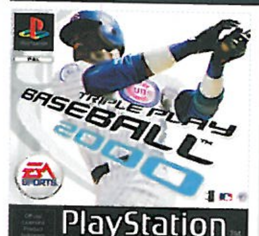
TOCA 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Cualquier persona tendría que probarlo. Es uno de los juegos de carreras disponibles más realistas. Coches y licencia fantásticos. Es simplemente maravilloso.

TRIPLE PLAY 2000



GÉNERO: SIM.DE BÉISBOL
JUGADORES: 1-2
ELECTRONIC ARTS

Aunque todo gire entorno al cuadro, es un SIM.deportivo brillante. Todo lo que hace es tirar la bola, golpearla y atraparla. Simple pero adictivo.

TEKKEN 3



GÉNERO: *BEAT 'EM UP*
JUGADORES: 1-2
SONY
3.990 PESETAS

Es el mejor videojuego de lucha que hayas visto jamás, con más personajes, más opciones, más estilos de lucha. Tiene el mejor argumento, los mejores gráficos y el mejor sonido.

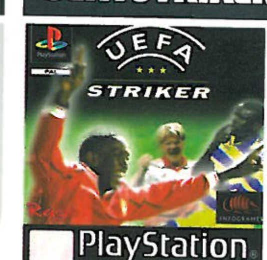
TOMB RAIDER



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

Mezcla acción y exploración en un solo juego. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. Consigue un ejemplar ahora mismo.

UEFA STRIKER



GÉNERO: SIM.DE FÚTBOL
JUGADORES: 1-4
INFOGRAMES
7.990 PESETAS

Marcador de goles genial con fantásticas vistas pero deja a *UEFA* en una posición cerca del último de la fila. Es una pena que el defensa no cumplacon los requisitos.

TENCHU



GÉNERO: NINJA 'EM UP
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Date una vuelta por el Japón antiguo, acechando a gente y matándola con brutal facilidad. Increíblemente sanguinario pero también increíblemente entretenido. Máxima diversión.

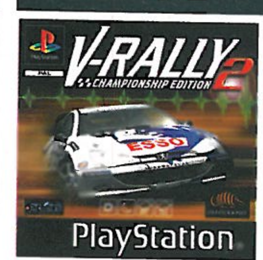
TOMB RAIDER 2



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

No es el mejor *Tomb Raider* en absoluto pero, si puedes jugar como Lara, seguro que el juego sale ganando. Cuando salió a la venta nos gustó mucho. No te decepcionará.

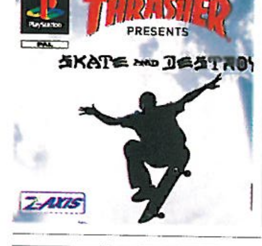
V-RALLY 2



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-2
INFOGRAMES
8.990 PESETAS

Nunca será *Colin McRae* pero aun así provoca adicción. Una vez hayas empezado a jugar, te va a encantar y ya no lo podrás dejar. Ten cuidado.

THRASHER, SKATE AND DESTROY



GÉNERO: SIM.DE SKATEBOARD
JUGADORES: 1-2
PROEIN

Con una clásica banda sonora de hip-hop, se trata de una sensación bien pensada que cuenta siempre con el apoyo de una de las mejores compañías. Bien merece algunas partidas.

TOMB RAIDER 3



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
4.990 PESETAS

A pesar de ser más difícil, creemos que es genial. Gigantesco, atractivo y la señorita Lara se encuentra en su máximo esplendor en la tercera de sus aventuras.

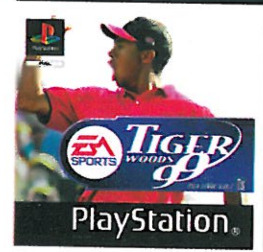
WIPEOUT



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
SONY
3.990 PESETAS

Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos.

TIGER WOODS 99



GÉNERO: SIM.DE GOLF
JUGADORES: 1-2
IGUANA GAMES
4.990 PESETAS

Si no fuera por los gráficos pobres y una banda sonora espantosa estaría mejor considerado. Tal como está, se ha quedado a dos velas. Es una lástima.

TOMB RAIDER 4: TLR



GÉNERO: AVENTURAS
JUGADOR: 1
PROEIN
8.990 PESETAS

Es el mejor de la serie. Los puzzles te hacen exprimir el cerebro. Es un juego fantástico protagonizado por una de las mujeres más famosas del siglo XX. Deberías probarlo antes de hacer un ataque crítico hacia Lara.

WIPEOUT 2097



GÉNERO: CARRERAS
JUGADOR: 1
IGUANA GAMES
3.990 PESETAS

Una nueva clase vector más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, un enemigo mejorado y nuevas armas. Todo un reto incluso para los más veteranos.

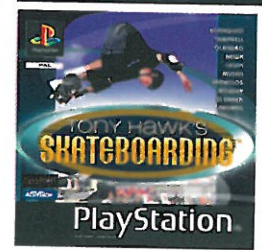
TIME CRISIS



GÉNERO: *SHOOT 'EM UP*
JUGADOR: 1
SONY
3.990 PESETAS

Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Necesitarás de una pistola de luz para poder jugar.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



GÉNERO: SKATEBOARD
JUGADORES: 1-2
PROEIN
8.990 PESETAS

Es el mejor del género con mucho en cuanto a los juegos de *skateboard* se refiere. Tiene el tipo adecuado de curva de aprendizaje, se mueve de maravilla y tiene un aspecto formidable.

WIPEOUT 3



GÉNERO: CARRERAS
JUGADORES: 1-4
SONY
7.990 PESETAS

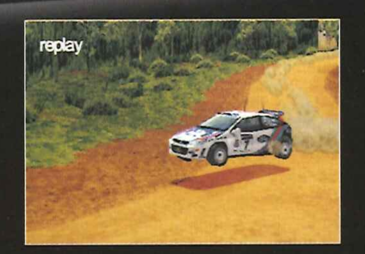
Tiene lo mismo que las dos entregas anteriores pero es aún mejor, más fácil, más atractivo e incluso más divertido. Los gráficos son increíbles y la curva de dificultad es perfecta.



ANALIZAMOS...
Teleñecos RaceManía
Rally Championship
Medievil 2, una aventura de muerte... y risa
NBA Show Time
Army Men: Sarges Heroes
Rollcage Stage 2
Hydro Thunder
Crusaders of Might & Magic
Armorines
Micro Maniacs
International Track & Field 2
375 PESETAS
ADEMÁS SORTEAMOS
20 juegos promocionales de Teleñecos RaceManía.
5 lotes de un juego Colin McRae Rally más accesorios.
20 juegos de Micro Maniacs.
PlayStation MAX
GRATIS UN LIBRO DE TRUCOS
SÓLO 375 Ptas. 2,25 €
DE LOS CREADORES DE PlayStation Magazine
Nº 13 2000
Teleñecos RaceManía
¡Muñecos a todo trapo!
¡TODOS ESTOS JUEGOS AL DESCUBIERTO!
¡Con una guía de 40 Winks y 4 pósters de regalo!
Un sueño hecho realidad
GUÍA 40 WINKS

está muy cerca







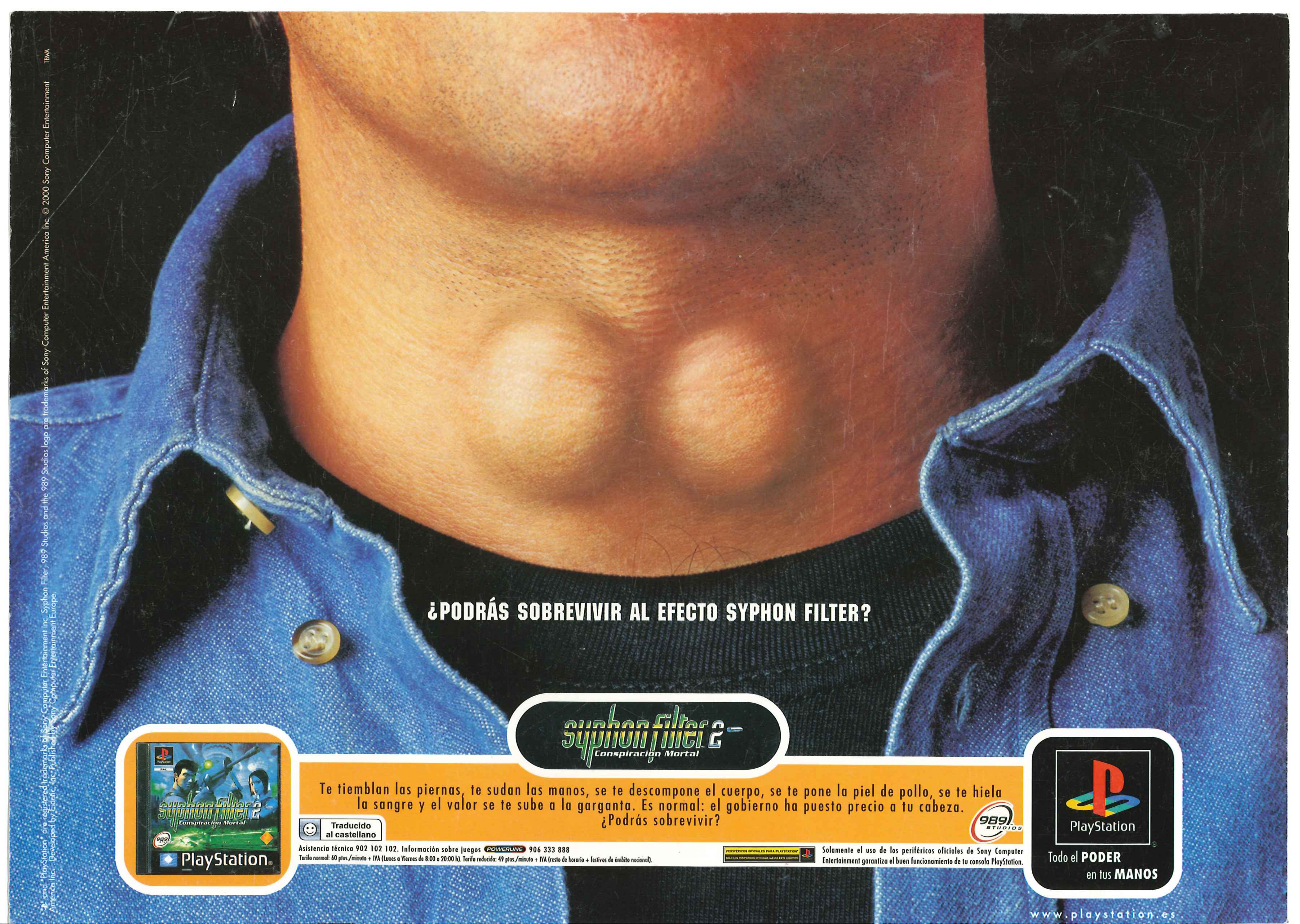


colin | mcrae | rally | 2.0 abril



www.codemasters.com

Codemasters®


¿PODRÁS SOBREVIVIR AL EFECTO SYPHON FILTER?
Syphon Filter 2
Conspiración Mortal
Te tiemblan las piernas, te sudan las manos, se te descompone el cuerpo, se te pone la piel de pollo, se te hiela la sangre y el valor se te sube a la garganta. Es normal: el gobierno ha puesto precio a tu cabeza.
¿Podrás sobrevivir?
Traducido al castellano
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888
Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
989 Studios
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.es
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2000 Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Eidetic Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA